VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra literární tvorby

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Duna – Román a adaptace

Orel raněný trojzubcem

Rok 2026 **Miroslav Rákos**

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra literární tvorby

Literární tvorba

Literární tvorba

Bakalářská práce

Teoretická část: Duna – Román a adaptace

Praktická část: Orel raněný trojzubcem

Autor: Miroslav Rákos

Vedoucí práce: Mgr. Richard Müller, Ph.D.

2026

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval/a samostatně a že jsem uvedl/a všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal/a. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé bakalářské práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne…… Podpis autora:

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych tímto poděkoval svému vedoucímu Mgr. Richardu Müllerovi, Ph.D., a svému konzultantovi MgA. Danielu Kubci za jejich čas, ochotu a cenné rady.

ABSTRAKT

Teoretická část bakalářské práce je věnována srovnání románu *Duna* (1965) s jeho dvoudílnou filmovou adaptací *Duna: Část první* (2021) a *Duna: Část druhá* (2024) z hlediska specifičnosti médií a transmediálních rysů. Práce se zaměřuje na komparativní analýzu způsobu vyprávění a zobrazení světa (fokalizace, kompozice a časová organizace) a na jejím základě podává interpretaci odlišných předpokladů a účinků obou médií, jak se v daných dílech uplatňují. Zabývá se také podobami a účinky hlavních tematických posunů (ekologie, politika a náboženství), jakož i transformací osudu Paula Atreida spolu se spasitelským mýtem do determinističtější podoby a přeměnou Chaniny pasivnější role v aktivní kritický hlas.

Praktickou část bakalářské práce tvoří scénář k pilotní epizodě seriálu na pomezí temného sci-fi a fantasy. Příběh se odehrává ve fikčním světě teokratického Kosmického impéria, primárně na těžařské planetě Tungión, jež je dlouhodobě zmítána mezi sférami imperiálního vlivu, snahami o udržení vlastní nezávislosti a hrozící občanskou válkou. Nelítostný boj o moc se nezvratně propíše do osudů bývalé meziplanetární pašeračky Felyry, jejích dvou dětí Luciena a Nárii i vědce Darra, zhrozeného možnostmi zbraně, kterou sám pomáhal stvořit.

Klíčová slova

Herbert, Villeneuve, adaptace, médium, pretext, fokalizace, kompozice, determinismus

ABSTRACT

The theoretical part of the bachelor's thesis provides the comparison of the novel *Dune* (1965) to its two-part film adaptation, *Dune: Part One* (2021) and *Dune: Part Two* (2024), focusing on media specificity and transmedia features. The thesis centers on the comparative analysis of narrative techniques and world-building (focalization, composition, and temporal organization) and, on this basis, provides an interpretation of different affordances and effects of both media as they manifest themselves in the selected works. It also examines the forms and impacts of major thematic shifts (ecology, politics, and religion), as well as the transformation of Paul Atreides' fate and the messianic myth into a more deterministic form, and the conversion of Chani's more passive role into an active, critical voice.

The practical part of the thesis consists of a screenplay for the pilot episode of a series on the border of dark sci-fi and fantasy. The story is set in a fictional world of a theocratic Cosmic Empire, primarily on the mining planet Tungión, which is caught between the spheres of imperial influence, efforts to maintain independence, and the threat of civil war. This ruthless power struggle irrevocably intertwines with the fates of Felyra, a former interplanetary smuggler; her two children, Lucien and Nária; and the scientist Darro, who is horrified by the potential of a weapon he helped create.

Key words

Herbert, Villeneuve, adaptation, medium, pretext, focalization, composition, determinism

OBSAH

TEORETICKÁ ČÁST 9
ÚVOD 10
1 METODOLOGIE A PŘEDSTAVENÍ DĚL 13
1.1 Stručné metodologické uvedení 13
1.2 Představení románu Duna z roku 1965 13
1.2.1 Frank Herbert 13
1.2.2 Vznik a význam Duny 14
1.2.3 Narativní strategie Duny 15
1.2.4 Kompozice Duny 17
1.3 Představení filmové adaptace z let 2021 a 2024 19
1.3.1 Denis Villeneuve 19
1.3.2 Filmové adaptace Duny 20
2 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA ZPŮSOBU VYPRÁVĚNÍ A ZOBRAZENÍ SVĚTA 22
2.1 Vypravěč, fokalizace a vnitřní monology 22
2.1.1 Transformace vypravěče 22
2.1.2 Transformace fokalizace a vnitřních monologů 23
2.1.3 Přechod k dynamice a subjektivnímu zvuku 24
2.2 Časová organizace, kompozice a zobrazení světa 26
2.2.1 Čas příběhu vs. čas vyprávění 26
2.2.2 Výběr a konstrukce 27
2.2.3 Transformace literárních popisů 28
2.3 Tematika 30
2.3.1 Ekologie 30
2.3.2 Politika 31
2.3.3 Náboženství 32
3 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA POSTAV A IDEOVÉHO VYZNĚNÍ 34
3.1 Protagonista Paul Atreides a spasitelský mýtus 34
3.2 Paulova družka Chani 35
ZÁVĚR 37

SEZNAM LITERATURY 40
PRAKTICKÁ ČÁST 44
Příloha č. 1 113

TEORETICKÁ ČÁST

Duna – Román a adaptace

ÚVOD

Duna Franka Herberta se již po desetiletí řadí k nejvýznamnějším dílům světové sci fi a během té doby si získala pověst nezfilmovatelného románu. Přesto se objevují další pokusy[1] o přenesení fikční planety Arrakis na plátna kin, nejnověji od francouzsko-kanadského režiséra a scenáristy Denise Villeneuva, jenž si za své snímky *Duna: Část první* a *Duna: Část druhá* odnesl celkem osm z patnácti nominací na Oscara. Říká se, že znakem zdařilé adaptace je nevěrnost zdrojovému materiálu.[2] Tím se ovšem nemíní, že by měla adaptace popírat myšlenky pretextu a snažit se od něj za každou cenu odchýlit. Jde spíše o to přirozeně zohlednit specifika odlišných médií (literárního v případě Herbertovy *Duny*, filmového v případě té Villeneuvovy) a využít jejich předností k nalezení nového přístupu, jak daný příběh vyprávět, či jak ho dokonce lépe vykreslit nebo umocnit jeho témata. Villeneuve odvádí v tomto ohledu přinejmenším zajímavou práci. Záměrem této bakalářské práce tedy není pouze představit obě díla, literární a filmové, spolu s jejich klíčovými autorskými osobnostmi (přestože i to je její nezbytnou součástí) a porovnat, v čem se díla liší, ale především provést komparativní analýzu zohledňující právě specifické potřeby obou médií. Zjednodušeně řečeno: nikoliv vyjmenovávat, co je jinak, ale pokusit se vysledovat, proč muselo ke konkrétním změnám dojít, jaký je jejich konečný účinek na diváka a jaké světlo filmová adaptace na literární předlohu zpětně vrhá.

Jedno z výrazných specifik knižní *Duny* představují její narativní strategie – především vypravěč umožňující čtenáři nahlédnout do myšlenek či pocitů různých postav třeba i v rámci jediné scény a fikční motta na začátku každé kapitoly, která předbíhají samotné vyprávění. Proto bude i komparativní analýza zahájena u transformace vypravěče, fokalizace a vnitřních monologů a podrobněji rozebere také užití fantastické schopnosti Hlas, jež se o vnitřní monology z velké části opírá. Po teoretické stránce bude tato první část vycházet primárně z kolektivní monografie *Storyworlds across Media* Marie-Laure Ryanové a Jana-Noëla Thona, sekundárně ze sborníku *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Dále se práce zaměří na rozpor mezi časem příběhu a časem vyprávění, který je sice charakteristický pro obě analyzovaná média (proto zde mj. poslouží

[1] Režisér a scenárista David Lynch na svůj snímek z roku 1984 zanevřel (Kemp, 2021, online).

[2] Viz třeba *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky* (2007) od Syda Fielda.

jako teoretický základ dílo *Narrative Discourse*[3] Gérarda Genetta), avšak nikoliv totožný. S tím úzce souvisí i množství dějů, jež byly do filmové adaptace z pretextu převzaty, a naopak množství dějů, které byly vynechány nebo transformovány jen částečně (což se nepochybně promítlo do divákova chápání fikčního světa).

Příběh *Duny* ovšem netvoří pouze jednotlivé zápletky a postavy v nich vystupující, nýbrž i četná témata. K mnohým z nich choval Herbert vztah nad rámec svého literárního působení, a tak není s podivem, že představují klíčové prvky ovlivňující samotné směřování příběhu. Tato práce se zaměří na tři, jimiž si *Duna* (přinejmenším zčásti) získala svůj význam – ekologii, politiku a náboženství. Za teoretická východiska zde poslouží jak teorie toposu, étosu a mýtu popisovaná Lisbeth Klastrupovou a Susanou Toscou, tak výzkum dalších autorů ze *Storyworlds across Media* a odborné články Kary Kennedyové, Donalda Palumba, Johna L. Grigsbyho a Davida M. Higginse. Poslední ze zmíněných témat, náboženství, se nakonec propojuje s poslední částí komparativní analýzy, jež se bude věnovat postavám. Zde se nabízí zkoumat proměny mnohých z nich – kupříkladu lady Jessiky, u níž ve druhém filmu dochází k posunu až do poněkud antagonistické pozice (jedná se o ambiciózní rozvinutí něčeho, co bylo v knize spíše naznačeno), nebo fremenského vůdce Stilgara, který se v *Duně: Části druhé* mění v jeden z hlavních komických prvků (jimiž oba Villeneuvovy filmy obecně šetří).

Ve snaze udržet i tuto část v odpovídajícím rozsahu vzhledem k předešlým kapitolám se komparativní analýza zaměří pouze na dvě postavy, u nichž došlo v průběhu adaptačního procesu k největším změnám – protagonistu Paula Atreida, jehož filmová proměna v prorokovaného spasitele vyznívá podstatně determinističtěji nežli v románu, a Paulovu družku Chani, jež se ve Villeneuvově *Duně* stává aktivním kritickým hlasem stojícím v opozici proti spasitelskému mýtu. Kromě již zmiňovaných děl a autorů zde bude analýza čerpat z kolektivní monografie *Za obrysy média*, především pak z teorie mediality literatury a intermediality, jak ji podávají Richard Müller, Stanislava Fedrová a Alice Jedličková. Společně by měly jednotlivé kapitoly této bakalářské práce utvořit ucelený obraz o transformaci románové *Duny* v její dvoudílnou filmovou adaptaci – od vypravěčského přístupu, časové organizace a kompozice až po zobrazení světa, témata a postavy. To vše s ohledem na specifičnost médií, interpretaci jednotlivých změn,

[3] Jedná se o anglický překlad Genettova díla *Discours du recit* (1972).

případně i zhodnocení jejich účinku, jenž se nemusí vždy shodovat se záměrem. Komparativní analýza může být do budoucna rozšířena do podoby diplomové práce: zahrnutím dalších postav a témat, hlubším zkoumáním kompozice a světatvorby či začleněním románu *Spasitel Duny* a jeho připravované adaptace *Duna: Část třetí*, jež v prosinci 2026 završí Villeneuvovu trilogii. Rozšířená analýza by následně umožnila vyvození obecnějších závěrů přispívajících k teorii adaptace nebo intermediality.

1 METODOLOGIE A PŘEDSTAVENÍ DĚL

1.1 Stručné metodologické uvedení

Tato práce vychází především z teoretického základu transmediality a adaptace, jak jsou rozebírány v kolektivní monografii *Storyworlds across Media* Marie-Laure Ryanové a Jana-Noëla Thona. Podle Ryanové nevzniká závěrečná podoba příběhového světa (storyworldu) na stránkách knihy nebo filmovém plátně, ale až jako mentální obraz ve čtenářově či divákově mysli, a to na základě plánu (blueprintu), který je mu předáván skrze vyprávění. Příběhový (nebo fikční) svět se formuje jako něco, co stojí nad samotnými médii, případně lze říci, že se stává jejich společným centrem. A díky transmedialitě nemusí být vždy budován od úplného počátku: „Svět je již na svém místě, když v něm recipient opět dělá své první kroky“ (Ryan a Thon, 2014, s. 1–3, přeložil MR).[4]

Primárním účelem této práce není sledovat podobnosti v tvorbě příběhového světa (v tvorbě jeho plánu) v podání literárního a filmového média, avšak spíše analyzovat rozdíly, jak k tomu nabádají Ryanová s Thonem: „co může médium X v rámci tvorby (nebo reprezentace) příběhového světa udělat tak, jak to médium Y nedokáže?“ (tamtéž, přeložil MR).[5] S tím úzce souvisejí přednosti a omezení médií (tamtéž) stejně jako jejich smíšenost a hybridnost – intermedialita patrná nejen u filmu (Bruhn, Azcárate, Vieira, 2024, s. 4). Klíčovou otázkou proto není, k jakým změnám v průběhu adaptačního procesu došlo, ale proč k nim muselo dojít, jaké nové možnosti tyto změny otevírají a do jaké míry se záměr slučuje s účinkem při pohledu na závěrečnou podobu příběhového světa.[6]

1.2 Představení románu *Duna* z roku 1965

1.2.1 Frank Herbert

Franklina Patricka Herberta Jr. lze bezpochyby označit za osobnost s širokým intelektuálním zaměřením. Narodil se 8. října 1920 v Tacomě ve státě Washington

[4] „The world is already in place when the recipient takes his or her first steps in it, once again“ (Ryan a Thon, 2014, s. 1).

[5] „[…] what can medium x do in terms of storyworld creation (or representation) that medium y cannot?“ (Ryan a Thon, 2014, s. 3).

[6] Vedle zdrojů citovaných v této práci pojednává o tématu adaptace například také 2. číslo časopisu *Česká literatura* z roku 2013.

a v mládí se rád toulal přírodou, což mj. podnítilo jeho silný vztah k ní. Předtím, než se proslavil jako autor beletristických knih, se léta věnoval žurnalistice. Pracoval v listech „*Oregon Journal* (1943–1954), *Seattle Post-Intelligencer* (1945–1946), *Tacoma Times* (1947), *Santa Rosa Press Democrat* (1949–1955) a *San Francisco Examiner* (1960–1966)“ (Lewis, 2022, online). Právě jako novinář se jel roku 1957 podívat do Oregonu, jižně od města Florence, na pobřežní pás neustále se posouvajících písečných dun, na nichž američtí vědci vysazovali trávu ve snaze stabilizovat písek a vytvořit živoucí opevnění zabraňující rozlehlé poušti v rozšiřování a zasypávání civilní infrastruktury (Halamka, 2024, online). A již v Herbertově článku „Zastavili pohybující se písek“,[7] inspirovaném jeho fascinující zkušeností z oregonských dun, lze najít první předobraz pouštní planety Arrakis, jež představuje středobod fikčního světa *Duny*.

V roce 1960 se Herbert seznámil se zenovým myslitelem Alanem Wattsem, rozhovory s nímž podnítily jeho úvahy o hranicích osobní identity a vztahu mysli k tělu – prvky zenu následně vpravoval do náboženství svých arrakiských fremenů, jinak inspirovaných beduíny (Kunzru, 2015, online). Jeho tvorbu nemálo ovlivnily také rané zkušenosti s domorodými obyvateli ze západního Washingtonu. „Koncem 60. let byl odpůrcem jaderné energetiky, protiválečným aktivistou, získával publicitu pro organizaci World Without War Council a pracoval na oslavách Dne Země“ (Lewis, 2022, online, přeložil MR).[8] Zajímal se také o náboženství, sociologii a psychologii (Halamka, 2024, online) či drogy ovlivňující lidské myšlení a nebezpečí moderních technologií (Grossman, 2015, online).

1.2.2 Vznik a význam *Duny*

Všechny tyto aspekty Herbertova života se hluboce promítly do jeho vrcholného díla, které dokončil roku 1963. Román byl původně pojmenován *Dune World* a pod tímtéž názvem vycházel na pokračovaní v časopise *Analog Science Fact & Fiction* v letech 1963–1964 (Lewis, 2022, online). Časopisecké vydání však Herbertovi nestačilo, dílo si představoval v knižní podobě. Zde ovšem začíná složitý příběh k vydání *Duny*. Rukopis odmítlo přes dvacet nakladatelství a až v roce 1965 se dočkal přijetí

[7] V původní angličtině se článek jmenoval „They Stopped the Moving Sands“.

[8] „By the late 1960s, he was opposed to nuclear power, was an antiwar activist, and was doing publicity for the World Without War Council and working on Earth Day celebrations“ (Lewis, 2022).

v Chilton Books – nakladatelství známém především příručkami o opravách automobilů. Románu, tentokrát již pod názvem *Duna*, se v prodejích zprvu vůbec nedařilo a Sterlinga Laniera, jenž se o vydání zasloužil, dokonce po prvním roce propustili. Navzdory tomu získala *Duna* ceny Nebula a Hugo (obě v roce 1966) a dočkala se i chvály od časopisu *Whole Earth Catalog*, který začal román prodávat za výrazně dostupnější ceny nežli Chilton Books. Herbertovi nahrávala také rostoucí poptávka po novější sci-fi i jeho časté přednášky na univerzitách, jimiž si získával další čtenáře.

Duna se stala kulturní ikonou (Zentner, 2024, online), jedním z nejvýznamnějších děl světové sci-fi, které Herbert rozšířil o dalších pět knih – *Spasitel Duny* (1969), *Děti Duny* (1976), *Božský imperátor Duny* (1981), *Kacíři Duny* (1984) a *Kapitula: Duna* (1985) – a jež inspirovalo mnohé světoznámé autory. Jen stěží lze opomenout podobnosti mezi Arrakis a planetou Tatooine z Lucasových *Hvězdných válek*, ale čistě u nich se George Lucas ani zdaleka nezastavil. Jeho rytíři Jedi ovládající fantastickou Sílu nápadně připomínají Herbertův spolek Bene Gesserit s členkami disponujícími schopností Hlas. A příběh *Hvězdných válek* taktéž vypráví o zlém císaři i chlapci, jehož osudem je proměnit celé Impérium (Kunzru, 2015, online). Komplexním pojetím světa je Herbert často přirovnáván k J. R. R. Tolkienovi, avšak svým smyslem pro reálnou politiku se od legendárního tvůrce Středozemě v lecčems odlišuje – a naopak inspiruje George R. R. Martina při psaní *Písně ledu a ohně* (Grossman, 2015). Herbert umírá roku 1986 během léčby rakoviny, v roce 2006 je uveden do Síně slávy sci-fi (Lewis, 2022, online). A jeho *Duna* žije dodnes – vznikají filmové, seriálové či videoherní adaptace a s přispěním Herbertova syna vycházejí i další knihy.

1.2.3 Narativní strategie *Duny*

Román je vyprávěný v er-formě prostřednictvím variabilní vnitřní fokalizace, jak ji definuje Gérard Genette – v rámci jediné kapitoly, či dokonce jediné scény, čtenář nahlíží do myšlenek a pocitů různých postav, jejichž pohledy zprostředkovávají děje i popisy prostředí (Genette, 1980, s. 189–190). Vypravěč viditelně překračuje epistemické omezení každé z postav, zároveň však nikdy nesděluje informace, jež by nemohl znát nebo vydedukovat některý z aktérů scény (je tedy otázkou, zda jsou jeho znalosti rovny souhrnu znalostí všech aktérů, nebo je dokonce převyšují). Vypravěčova hlavní role

proto spočívá ve strukturalizaci textu a v rozhodování, která postava zrovna čtenáři vyjeví své myšlenky a umožní mu pohlédnout na fikční svět svýma očima. Tato narativní strategie s sebou přináší dva primární efekty. Zaprvé omezení momentu překvapení, jelikož variabilní vnitřní fokalizace odhalí čtenáři o mnoho více než fokalizace z pohledu jediné postavy, tzv. vnitřní fixní (tamtéž). A zadruhé zvyšování napětí, neboť v *Duně* se objevuje nejedna rozmluva postav, které se vzájemně snaží jedna před druhou něco zatajit či se naopak od svého rétorického oponenta něco dozvědět, prohlédnout ho. Častý výskyt vnitřních monologů oba efekty výrazně posiluje a slouží také k zprostředkovávání expozice – ta je dále zprostředkovávána dialogy, vypravěčským hlasem a podpůrně i fikčními motty objevujícími se na začátku každé kapitoly.

Herbert pracuje s vysokou epistemickou perspektivou recipienta příběhu (Thon, 2014, s. 79–82) – napříč kapitolami jsou čtenáři zpřístupněny vnitřní monology nejen protagonistů, ale i antagonistů, čímž jeho znalost podstatných dějových informací zdaleka překračuje znalosti jednotlivých postav (podobně jako u vypravěče). Například již samý začátek knihy odhaluje, že Atreidy zradí doktor Yueh. Potenciální moment překvapení je tímto nahrazen napětím, zda se protagonistům podaří nástrahám antagonistů uniknout, nebo zda padnou přímo do pasti. A v okamžiku, kdy už je jisté, že do ní padnou, se dosavadní napětí mění v pocit nevyhnutelnosti (s motivem determinismu *Duna* dále pracuje v souvislosti s osudem Paula Atreida). Přesto však vypravěč nevyzrazuje zcela vše – kupříkladu fakt, že je lady Jessica dcerou barona Vladimira Harkonnena, odhalí až Paulovy jasnozřivé schopnosti přibližně ve třetině knihy.

Román se vyznačuje hojnou popisností a mírnou odosobněností – navzdory množství vnitřních monologů, jimiž vypravěč nejčastěji předává čtenáři informace o nitru postav, je samotný popis pocitů spíše uměřený. Herbertův styl psaní místy připomíná kroniku, jelikož se více než na snahu zprostředkovat smyslové vjemy zaměřuje na analytické myšlení postav. Tím postavy jednotlivé události již v jejich průběhu racionálně interpretují, zatímco u „běžného člověka“ by se ve vypjatých situacích očekávala spíše emocionální reakce. To vychází i ze samotné povahy klíčových postav – u Paula se již od první kapitoly projevuje mentatské myšlení, k němuž se brzy přidává silná jasnozřivost, lady Jessica prošla přísným benegesseritským výcvikem a například Thufir Hawat s Piterem de Vriesem jsou mentati, v podstatě lidské počítače.

Ve vnitřních monolozích či fikčních mottech se často objevují gnómické tendence, kupříkladu: „Neexistuje snad hroznější okamžik než ten, kdy zjistíte, že váš otec je člověk – člověk z masa a kostí“ (Herbert, 2021, s. 126). Plánovaná ekologická proměna Arrakis nebo náboženský systém v Impériu jsou rozpracovány až do odborných detailů (především v přílohách na konci knihy), které přesahují potřeby vyprávěného příběhu. Jsou výmluvným příkladem encyklopedičnosti, autorovy propracované světatvorby vyvolávající ve čtenáři dojem rozsáhlého světa, jenž nemůže být pojat jediným románem (Jenkins, 2006, s. 114–116). A Herbert skutečně navazuje pěti dalšími knihami ze světa *Duny*.

1.2.4 Kompozice *Duny*

Román se dělí do tří částí – Duna, Muad'Dib a Prorok. Každá část je následně dělena na nepojmenované a neočíslované kapitoly, v nichž se často střídají dějové linie. Kapitolám předchází kratší či delší fikční motta, která souvisí s osobou Paula Atreida a jejichž fikční autorkou je většinou Paulova budoucí choť princezna Irulán – konkrétně se jedná o úryvky z fiktivních děl *Pravá kniha o Muad'Dibovi*; *Muad'Dib, Rodinné zápisky*; *Slovník Muad'Diba*; *Dětská minulost Muad'Diba*; *Lidskost Muad'Diba*; *Sebraná rčení Muad'Diba*; *Písně Muad'Diba*; *Úvod do dětské minulosti Muad'Diba*; *Hovory s Muad'Dibem*; *Arrakis se probouzí* (netýká se sice Paula výhradně, ale z větší části ano); *Soukromé rozjímání o Muad'Dibovi*; *Moudrost Muad'Diba*; *Stilgarova předmluva k dílu Muad'Dib* (zde výjimečně není autorkou Irulán, ale fremenský vůdce Stilgar, pod fikčním mottem uvedený jako „člověk od princezny Irulán“); *Muad'Dib: Náboženské problémy*; *Muad'Dib: Devadesát devět divů vesmíru* a *Sebrané legendy z Arrakis*.

Tato fikční motta většinou slouží jako prolepse – převážně prolepse externí, jelikož jimi předjímané události překračují časový rámec románu, ale výjimečně lze hovořit i o prolepsích interních, kdy se předjímaná událost odehraje ještě na stránkách knihy (Genette, 1980, s. 68–69). Motta od samého začátku představují Paula jako mýtus, jako proroka Muad'Diba, a vytvářejí rozpor s lineárním vyprávěním o patnáctiletém chlapci z Caladanu, z něhož se teprve po malých krůčcích stává fremenská legenda (i z toho lze cítit determinismus: jako by byl výsledek Paulovy cesty prolepsemi předem dán). Toto

opakované narušování lineárního vyprávění nutí čtenáře uvažovat o románu nejen jako o dobrodružném příběhu, ale i jako o kronice či zmíněném mýtu – dochází k jakémusi žánrovému uvědomění, k „metasémiotickému uvědomění či modální sebereferencialitě“ (Ryan a Thon, 2014, s. 9–11, přeložil MR).[9]

Spolu s tím přirozeně přichází otázka, zda je tato kronika (nebo mýtus) objektivní, když ji píše a uspořádává jedna z postav. Osud princezny Irulán jakožto benegesseriťanky a dcery imperátora Shaddama IV. je neodvratně spjat s tím Paulovým. Má se stát jeho chotí, jeho vstupní branou k trůnu. Ví podstatně více než čtenář a sama rozhoduje o tom, co a kdy mu prostřednictvím fikčních mott prozradí. Vedle veskrze objektivního vypravěče, jenž sice také uspořádává text, avšak dění pouze nezúčastněně sleduje (nechává ho čtenáře nahlédnout očima různých postav, ale sám ho nijak nekomentuje), tak stojí postava, jejíž objektivita je přinejmenším zpochybnitelná. Jednu z možných interpretací bezpochyby představuje Irulánina spřízněnost s vypravěčem, díky níž společně vytvářejí ucelený obraz spasitele Paula-Muad’Diba Atreida: jak v rovině osobní a příběhové, tak v rovině ideologické. Zatímco totiž samotné vyprávění umožňuje nahlížet spasitelský mýtus z kritického hlediska, úryvky z Iruláninych děl (jejich obsah i výběr) připomínají spíše nekritický obdiv. Stejně jako spřízněnost lze však v tomto přístupu vidět rozpor – dva zcela odlišné vypravěče stojící proti sobě, čekající, kterému z nich čtenář uvěří.

Výjimkami v rámci fiktivních děl jsou svazky *Analýza Arrakénské krize* (rozebírající Jessičino využití pověr zasetých na Arrakis benegesseritskou misionarií protectivou), *V domě mého otce* (Irulániny vzpomínky na otce) a *Profil hraběte Fenringa* (rozebírající Fenringovu osobu, jak je patrné již z názvu), které se jako jediné přímonevěnují osobě Paula Atreida. Knihu uzavírá šestero příloh o ekologii, náboženství, motivech a záměrech Bene Gesseritu, vznešených rodech, terminologii Impéria a zeměpisných poznámkách o Arrakis – společně dokreslují a prohlubují komplexní svět *Duny*, představují nejzřetelnější ztělesnění již zmíněné encyklopedičnosti (Jenkins, 2006, s. 114–116).[10]

---

[9] „[…] meta-semiotic awareness, or modal self-referentiality“ (Ryan a Thon, 2014, s. 11).

[10] Jako další výmluvný příklad encyklopedičnosti v žánru fantastiky lze uvést Tolkienovu dlouholetou práci na fikčním světě *Pána prstenů*, jejímž výsledkem není jen samotná trilogie spolu s dalšími romány, ale i podrobně popsaná mytologie, smyšlené jazyky, dějiny světa, mapy atd. Podobně jako Herbert užívá Tolkien při tvoření svého fikčního světa až „vědeckých metod“ (Kudláč, 2025, s. 53).

Čas příběhu, v součtu odpovídající zhruba třem rokům, ubíhá především v časových oknech mezi jednotlivými kapitolami. S výjimkami těch, kde Paul s Jessikou cestují pouští, dochází v samotných kapitolách jen k minimálnímu časovému posunu: naopak je popsáno téměř každé slovo, každá myšlenka, každý pohyb postav. K největšímu posunu dochází v časovém okně mezi částmi Muad'Dib a Prorok – přibližně dva roky, během nichž se Paul s Jessikou integrují do fremenské kultury a na Arrakis začnou klíčit zvěsti o proroku Muad'Dibovi.

1.3 Představení filmové adaptace z let 2021 a 2024

1.3.1 Denis Villeneuve

Jen málokterý filmový tvůrce si svůj nejúspěšnější projekt vysnil tak jako právě francouzsko-kanadský režisér a scenárista Denis Villeneuve (narozen roku 1967). U Villeneuva se projevoval silný zájem o filmy již v dětství a tvůrcovo první setkání s *Dunou* vzbudilo v jeho třináctiletém já skutečnou vášeň – se svým kamarádem tehdy dokonce vytvořil rozsáhlý storyboard k vlastní filmové adaptaci Herbertova románu (Brzeski, 2021, online). Na její realizaci si však musel počkat bezmála čtyřicet let. První film (při odhlédnutí od jeho krátkých středoškolských počinů) natočil Villeneuve roku 1994 (*REW FFWD*), první celovečerní film ale až o čtyři roky později (*32. srpna na Zemi*). Za jeho první velký úspěch je považován snímek *Maelström* (2000), za nějž si odnesl hned několik cen (Bauer, 2026, online). Při hledání lokace pro film *Požáry* (2010), který byl jako první z jeho snímků nominován na Oscara, navštívil jordánskou poušť Vádí Rum. *Požáry* se tam nakonec nenatáčely, skalnaté údolí však Villeneuvovi připomnělo jeden dávný sen. A o jedno desetiletí později se skutečně objevilo na plátnech kin jako pouštní planeta Arrakis (Brzeski, 2021, online).

Rokem 2016 vstupuje Villeneuve na pole sci-fi snímkem *Příchozí* vycházejícím z povídky Teda Chianga *Příběh tvého života* (Bauer, 2026, online). Při uvádění filmu v Benátkách se zmínil, že jeho vysněným projektem by bylo zfilmování *Duny* – v rozhovoru, jenž si shodou náhod přečetla Mary Parent. Legendary Pictures, kde Parent působila, přitom získalo práva na zadaptování Herbertova románu již v roce 2011 (Brzeski, 2021, online). Villeneuva tak od dvoudílné adaptace dělí už jediný film, *Blade Runner 2049* (2017). *Duna: Část první* přichází do kin v roce 2021

a odnáší si šest z deseti nominací na Oscara, o tři roky mladší *Duna: Část druhá* vyhrává dvě z pěti nominací (IMDb, online). Oba snímky se stávají Villeneuvovými nejúspěšnějšími projekty a konec roku 2026 ukáže, zda se k nim zařadí i připravovaná *Duna: Část třetí* adaptující románové pokračování *Spasitel Duny*.

1.3.2 Filmové adaptace *Duny*

Pokusy o zfilmování *Duny* dlouhou dobu doprovázela řada neúspěchů. Již v 70. letech měl vzniknout ambiciózní čtrnáctihodinový projekt filmaře Alejandra Jodorowského, v němž by vystoupila jména jako Salvador Dalí nebo Mick Jagger a na soundtracku by se podílela skupina Pink Floyd. K velkému zklamání mnohých se však nedostal dále než do předprodukce. První filmová adaptace tak vznikla až v roce 1984 v režii Davida Lynche. Diváky i kritiky byla přijata spíše nechvalně, sám Lynch na snímek zanevřel kvůli nespokojenosti se střihem, na kterém se nepodílel (Kemp, 2021, online), a Villeneuve své pocity z adaptace milovaného románu popisoval jako rozporuplné. Duna si „vysloužila pověst nezadaptovatelného díla“ (Brzeski, 2021, online, přeložil MR).[11]

Poté ale přichází Villeneuve se záměrem natočit „*Hvězdné války* pro dospělé“. Na scénáři pracuje spolu s Jonem Spaihtsem a Ericem Rothem (na druhém filmu už jen se Spaihtsem), střihu se ujímá Joe Walker, pozice hlavního scénografa Patrice Vermette. Villeneuve se vyhýbá Lynchovu přímému přenášení vnitřních monologů a velkou část expozice přesouvá do obrazu (Kemp, 2021, online) – právě práce s ní se stává jedním z mnoha vyzdvihovaných prvků (Kenny, 2021, online). Na rozdíl od Lynche volí zkušené herecké obsazení: Timothée Chalamet jako Paul Atreides, Zendaya jako Chani, Rebecca Ferguson jako lady Jessica, Oscar Isaac jako vévoda Leto Atreides, Jason Momoa jako Duncan Idaho a další (Kemp, 2021, online). S rozpočtem 165 milionů dolarů od Legendary Entertainment a Warner Bros. (Brzeski, 2021, online) těží ze špičkových speciálních efektů, dechberoucích záběrů inovativního kameramana Greiga Frasera a zkušené kostýmové výtvarnice Jacqueline Westové. A samozřejmě z velkolepé hudby neméně inovativního Hanse Zimmera, který sdílí Villeneuvovu lásku k *Duně* (Kemp, 2021, online).

[11] „[…] accrued a mystique of being potentially unadaptable“ (Brzeski, 2021).

Přestože Villeneuve označil svůj snímek za „poctu zážitku na velkém plátně“ (Kenny, 2021, online, přeložil MR),[12] snaží se vyhýbat vizuálnímu klišé. První z filmů měl premiéru 3. září 2021 na Mezinárodním filmovém festivalu v Benátkách – na tomtéž místě, kde při uvádění filmu *Příchozí* (2016) hovořil Villeneuve o *Duně* jako o svém potenciálním vysněném projektu (Brzeski, 2021, online). Zvláštností bylo, že navzdory názvu *Duna: Část první* se s pokračováním čekalo až na finanční úspěch prvního filmu: diváci předem věděli, že se jdou podívat na snímek, jehož druhá polovina nemusí být nikdy natočena (Kemp, 2021, online). Po rychlém úspěchu prvního filmu však bylo brzy jisté, že se pokračování uskuteční. A přestože Villeneuve zůstal u prvků funkčních již v *Duně: Části první*, jeho druhý snímek odehrávající se na fikční planetě Arrakis připomíná „válečný epos: těžší, mocnější kapitolu, která má méně práce s budováním světa“ (Travis, 2024, online, přeložil MR).[13] Někteří kritici dokonce *Duně: Části druhé* míru epičnosti a velkoleposti mírně vytkli a shodli se na tom, že film působí více jako prostřední díl trilogie nežli jako uzavření duologie (Travis, 2024, online). A trailer na *Dunu: Část třetí* skutečně uvádí: „zažijte velkolepý závěr“ (Warner Bros., 2026, online, přeložil MR).[14]

[12] „[…] a tribute to the big-screen experience“ (Brzeski, 2021).

[13] „[…] the war epic: a weightier, more muscular chapter with less world-building to do“ (Travis, 2024).

[14] „Experience the epic conclusion“ (Warner Bros., 2026).

2 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA ZPŮSOBU VYPRÁVĚNÍ A ZOBRAZENÍ SVĚTA

2.1 Vypravěč, fokalizace a vnitřní monology

2.1.1 Transformace vypravěče

Každé médium má své silné a slabé stránky – přednosti a omezení, s nimiž je nuceno pracovat (Ryan a Thon, 2014, s. 1–2). Zatímco za přednosti literárního média lze považovat například možnost detailně vykreslit myšlenkové pochody postav prostřednictvím vnitřních monologů či dopodrobna (ne-li přímo encyklopedicky) obsáhnout rozsáhlý fikční svět, na poli audiovizuality naráží literatura na svá omezení (a naopak na přednosti média filmového). Narativní strategie *Duny* byly již v této práci rozebírány – klíčové prvky v tomto ohledu představují er-forma a variabilní vnitřní fokalizace. Dokud románový vypravěč sleduje postavy a dění okolo nich zvnějšku, lze ho spolehlivě nahradit extradiegetickou kamerou (která není součástí fikčního světa) a diegetickým zvukem, do nějž spadají třeba promluvy postav nebo hučení větru (Ryan, 2014, s. 37–39). Komplikace však nastávají ve chvíli, kdy se vypravěč rozhodne vyjevit myšlenky nebo pocity některé z postav.

Právě variabilní vnitřní fokalizace je vlivem specifických omezení filmového média přenositelná výrazně hůře, a tak Villeneuve přistupuje k dostředivému (centripetálnímu) využití transmediálních extenzí (Ryan a Thon, 2014, s. 15–16). Namísto transformace velkého množství postav v tomtéž rozměru, v jakém s nimi pracuje román (komplexita světa se přitom v literární *Duně* odvíjí mj. právě od počtu a komplexity postav), se soustředí primárně na protagonisty, jejichž příběh prohlubuje. Spolu s tím ubírá na epistemické perspektivě diváka, takže kupříkladu tam, kde Herbert již v druhé kapitole prozrazuje, že Atreidy zradí doktor Yueh, tají Villeneuve tento fakt do poslední chvíle. Bez možnosti efektivně nahlížet do mysli postav by slovní výměny mezi Jessikou a Yuehem jednoduše nebudovaly takovou tenzi (ve filmu skutečně téměř nejsou).

Výjimku ve vypravěčském přístupu Villeneuve činí pouze jednou, a to na začátku prvního filmu. Tam využívá postavu Chani jako vypravěče, jehož by Gérard Genette v literatuře označil za extradiegeticko-homodiegetického vypravěče-pozorovatele – vypravěče, který je jakožto postava součástí fikčního světa, ale jehož vypravěčský hlas

stojí vně a komentuje dění postavou spíše pasivně sledované než aktivně ovlivňované (Genette, 1980, s. 245 a 248). To zcela odpovídá divákově prvnímu seznámení s Chani. Dívka je sice vizuálně zachycena, jak s dalšími fremeny v poušti sleduje harkonnenské továrny na koření, avšak promluva, v níž shrnuje nutné základy světa, zaznívá na pozadí dění: není jeho součástí (Chani v obraze nemluví) a nelze jednoznačně určit jejího recipienta. Vzhledem k obsahu promluvy, pro fremeny i mnohé další obyvatele Arrakis zcela elementárnímu, lze ovšem předpokládat, že recipienta představuje sám divák.

2.1.2 Transformace fokalizace a vnitřních monologů

I přes dostředivé využití transmediálních extenzí se ovšem nelze vyhnout transformaci vnitřních monologů a unikátních úhlů pohledu alespoň u protagonistů, na něž by se měl divák v průběhu filmového vyprávění napojit. Thon proto vymezuje čtyři transmediální strategie subjektivní reprezentace, díky kterým dokáže filmové médium částečně zprostředkovávat vědomí a nitro postav například pomocí střihu a kamery (Ryan a Thon, 2014, s. 7–8). Uchyluje se k nim však jen v některých případech, jelikož by časté deformace obrazu či změny v rovině střihu působily příliš rušivě. Zdaleka nejjednodušším způsobem vyjádření nitra postav tak zůstává herecký projev – od detailu tváře, přednesu (herec může repliku pronést tiše, zajíkavě, chraplavě nebo ji třeba vykřiknout) a samotného obsahu repliky (například Paulovo explicitní vyjádření vlastního vnitřního stavu, když ho poprvé silně zasáhne vize džihádu: „Někdo mi pomozte, prosím.“) až po fyzické reakce (pocení, pláč, sliny na bradě), gestikulaci a celkově akci postavy, jež může nést zprávu o vnitřním stavu podobně jako obsah repliky.

Z již zmíněných transmediálních strategií subjektivní reprezentace se ve filmové *Duně* objevují všechny čtyři, které Thon vymezuje – prostorová sekvence z úhlu pohledu, v níž se kamera a oči postavy na určitou dobu v podstatě stávají jedním; (kvazi-)percepční sekvence z úhlu pohledu, ve které již není podstatné pouze to, co postava vidí, ale také její subjektivní vnímání; (kvazi-)percepční překrytí, jež si ponechává subjektivitu, avšak není vázané přímo na pohled postavy; a nakonec reprezentace vnitřních světů (Thon, 2014, s. 73–78). Výmluvný příklad, jak lze pomocí těchto strategií (zde konkrétně druhé a třetí) zprostředkovat nitro postavy, představuje scéna z prvního filmu, kde vévoda Leto Atreides se svými muži zachraňuje posádku továrny na koření, k níž se blíží písečný

červ. Mladého Paula v poušti obestře a omámí vlna koření, uvrhne ho do jasnozřivého transu – všechny zvuky náhle utichnou, v pozadí začne hrát tajuplná hudba, obraz se místy rozostřuje, zpočátku se dokonce kolébá jako člověk pod vlivem omamných látek, a tajuplné hlasy chraplavě šeptají: „Kwisatz Haderach se probouzí." Ke kombinaci (kvazi-)percepční sekvence z úhlu pohledu a (kvazi-)percepčního překrytí se přidává také něco, o čem už Thon v rámci svých strategií nepojednává – subjektivně zabarvená zvuková složka vázaná na konkrétní postavu, jev známý jako auskultace[15] (Salmose, 2024, s. 789). Audiovizuální složka podobných scén je přitom natolik smyslově intenzivní, že sám divák se odpoutává od svého okolí a je médiem plně pohlcen – narkotizován (Chudý, 2020, s. 355–357).

Nakonec reprezentace vnitřních světů (Thon, 2014, s. 75–78) slouží k transformaci toho nejniternějšího z *Duny* – Paulových vizí. Ty lze na rozdíl od vnitřních monologů poměrně věrně audiovizuálně ztvárnit, nicméně je třeba snové či prorocké scény dostatečně odlišit od primárního fikčního světa. Toho Villeneuve dosahuje pomalými detailními záběry, odlišnou barevností, tajuplnou hudbou, utlumením zvukových efektů, opakujícími se záběry nesoucími symbolický význam (v prvním filmu například záběr na Chanin krispel ležící v písku) či oslepujícím sluncem zalévajícím obraz na začátku četných vizí. Ve vnitřních světech se také objevují nesrovnalosti – Paul s modrýma očima, přestože se ve vyprávění ještě nestal fremenem, nebo Chani kráčící za dne pouští v bílém rouchu a s rozpuštěnými vlasy, zatímco v bdělém světě nosí fremenské filtršaty a vlasy svázané. Dále některé sny či vize doprovází tajemný šepot.

2.1.3 Přechod k dynamice a subjektivnímu zvuku

Hlas s velkým počátečním písmenem označuje ve světě *Duny* schopnost benegesseritských sester (a také Paula, jenž prošel matčiným výcvikem) ovládnout pomocí určité polohy hlasu jiné lidské bytosti. V knize je použití Hlasu věcí mnohdy i delšího psychologického zápasu – nemusí být vždy zaregistrováno okolím a je zprostředkováno vícero vnitřními a vnějšími promluvami i dalšími, nejazykovými projevy. Jako příklad lze uvést scénu

[15] Z anglického termínu „auscultation", jímž Niklas Salmose při zkoumání díla Virginie Woolfové označuje doplňkový aspekt narativní fokalizace: „[…] to refer to the complementary aspect of narrative focalization, for example, who hears rather than who sees" (Salmose, 2024, s. 789). Etymologicky slovo pochází z latinského „auscultatio" – akt naslouchání (Online Etymology Dictionary).

z konce první části románu, kde dvojice harkonnenských vojáků přepravuje Paula s Jessikou hluboko do pouště, kde je mají ponechat napospas smrti. Jessica se pokouší vojáky ovládnout pomocí Hlasu, k čemuž využívá jejich dříve projevené sexuální touhy: svádí je. S hlasem položeným do tlumených, intimních tónů jim říká, aby o ni nebojovali – ohrnuje u toho rty, usmívá se –, což ve vojácích posílí zcela opačný pocit. A když jeden z nich padne na podlahu toptéry s nožem v hrudi, Jessica pokračuje ve svádění druhého. Slibuje mu, že pokud nechá Paula naživu, sama se mu oddá, a jeho podezření rozhání větou: „Nechci vidět svého syna umírat“ (Herbert, 2021, s. 206). V součtu se jedná o více než stránku dlouhé snažení, jež hojně využívá předností literárního média – čtenář má čas porozumět skrze Jessičiny vnitřní i vnější promluvy psychologii jednotlivých aktérů a sleduje napjatý mentální zápas.

Naopak pro filmové médium by byla podobná scéna příliš pomalá a vlivem nemožnosti skutečně efektivně transformovat vnitřní monology hůře přenositelná. Filmová *Duna* volí jiný přístup, odpovídající jejím mediálním přednostem – Hlas není předmětem psychologického zápasu, ale úsečného rozkazu, jenž při správném užití oběť bez váhání provede. A to i v případě, že se jedná o podříznutí hrdla vlastnímu druhovi. Klíčovou roli přitom hraje audio složka obohacená o subjektivní zvukové prvky. Přestože tak promluvy pronesené Hlasem objektivně nezní, divák je slyší v ohlušující, chraptivé a až znepokojivé podobě. Ta odpovídá subjektivnímu vnímání oběti, mluvčího či obou dvou (ne v každé scéně je patrné, která z těchto variant pro ni platí) – moc a „nelidskost“ Hlasu se zprostředkovává skrze auskultaci (Salmose, 2024, s. 789). Jednostránkový psychologický souboj se mění ve svižnou akční scénu trvající přibližně třicet pět vteřin: harkonnenských vojáků je o jednoho více a Jessica při potyčce s nimi pronese úsečný rozkaz Hlasem celkem pětkrát. Opomenout nelze ani vizuální složku užití Hlasu – na lícních kostech Paula přikazujícího vojákovi, aby Jessice vyndal roubík, se zřetelně promítá snaha o pečlivou artikulaci. U mnohonásobně zkušenější Jessiky již méně, avšak o to patrnější se jeví mimika nesoucí silný emocionální náboj příkazu: odpor, násilí a absenci lítosti.

2.2 Časová organizace, kompozice a zobrazení světa

2.2.1 Čas příběhu vs. čas vyprávění

Bruhn a Schirrmacherová pojednávají o čtyřech Elleströmových mediálních modalitách, které definují jednotlivá média: materiální modalitě rozlišující v případě románu a filmu mezi stránkou textu a obrazovkou (či filmovým plátnem) s reproduktory; časoprostorové modalitě definující čas i prostor v podání různých médií; senzoriální modalitě rozlišující, zda je médium vnímáno primárně zrakem jako u knihy, nebo zda je zapojen například i sluch jako u filmu; a sémiotické modalitě rozlišující způsoby tvoření významů. Již časoprostorová mediální modalita vymezuje základní rozdíl mezi oběma analyzovanými médii z hlediska práce s časem – zatímco románem může čtenář listovat, opětovně pročítat určité pasáže nebo pravidelně nahlížet do příloh na konci knihy, film promítaný v kině (v případě domácího sledování se tento efekt víceméně vytrácí) představuje plynulý řetězec scén, k nimž se divák nemůže vracet, ale ani je urychlit nebo přeskákat (Bruhn a Schirrmacher, 2024, s. 192–193).

Za klíčové při analýze časové organizace lze však označit především termíny čas příběhu a čas vyprávění – první značí, kolik času ve fikčním světě uplynulo mezi první a poslední kapitolou/scénou, zatímco druhý vymezuje čas určený k odvyprávění příběhu, tedy počet stránek knihy nebo stopáž filmu (Genette, 1980, s. 33–34). V literární i filmové *Duně*, následkem častého využívání elips a souhrnů, čas příběhu mnohanásobně převyšuje čas vyprávění. Elipsy totiž stojí na principu vynechávání těch částí příběhu, které není třeba ve vyprávění přímo ukázat – nejsou natolik významné ani působivé, aby nestačilo, že si je divák domyslí z kontextu (což mj. vzbuzuje jeho pozornost) nebo je shrne vypravěč či některá z postav (tamtéž, s. 93–95 a 106–109). Film neukazuje, jak Paul Atreides nastupuje na Caladanu na gildovní loď, jelikož pro vyprávění je zajímavý až okamžik, kdy z ní vystupuje na Arrakis (že se nejprve musel na své domovské planetě nalodit, si divák jednoduše domyslí). Elips pochopitelně využívá i vyprávění knižní, ani tam není popsáno Paulovo nalodění, avšak filmové médium na něm ze své podstaty, kdy s sebou každá minuta stopáže nese vysoké náklady, závisí podstatně více. A filmová *Duna* je eliptická nejen k vlastnímu času příběhu, ale i románovému času vyprávění.

Villeneuve často využívá trajektorního přerušení (Hogan, 2014, s. 51) – střídá scény ještě před jejich vyvrcholením, aby diváka udržel v napětí, čímž zároveň vytváří

implicitní elipsy. Následná scéna z téhož prostředí či s týmiž postavami totiž málokdy navazuje v tomtéž okamžiku, kdy předchozí skončila, a divák si tuto mezeru uvědomuje, aniž by ho na ni vyprávění muselo vyloženě upozornit. Naopak použití elips explicitních usnadňují tzv. summary – shrnutí obvykle delších částí příběhu v krátkém čase vyprávění (Genette, 1980, s. 93–95 a 106–109). Namísto toho, aby Villeneuve na začátku prvního filmu dlouhé minuty vysvětloval význam a problematiku Arrakis, nechá vše podstatné (těžbu koření, fremenské střety s Harkonneny, imperiální dekret atd.) shrnout Chani v čase kratším než dvě a půl minuty. Podobnou funkci zastává na začátku druhého filmu princezna Irulán, kdy divákovi shrne jak události, které již viděl ve filmu prvním, tak ty, jež se odehrály mimo obrazovku (alespoň nakrátko se Irulán stává po vzoru románové předlohy vypravěčkou).

Rozpor mezi časem příběhu a časem vyprávění ovšem neurčuje pouze počet elips. Záleží také na míře anisochronií,[16] změn v tempu vyprávění (tamtéž, s. 86–88). Zatímco harkonnenský útok na Arrakén se vyznačuje řadou rychlé akce, Paulovy vize se skládají z mnoha pomalých záběrů. Vize přitom nejsou jen anachroniemi narušujícími přirozenou chronologii příběhu jakožto flash-forwardy či Genettovy prolepse (tamtéž, s. 35–36), ale také příkladem intenzifikovaného paralelismu (Hogan, 2014, s. 51). Například záběry s Chani kráčící po poušti se v různých variantách opakují a prodlužují čas vyprávění, přestože se svým způsobem odehrávají mimo časoprostor primárního fikčního světa. Vize nemohou být vynechány ani jen shrnuty, jelikož tvoří nezbytné podloží pro Paulův vývoj (divák si je musí prožít spolu s ním), avšak míra paralelismu spolu s Paulovou neschopností z vizí uniknout či se jim zcela vyhnout současně posiluje pocit determinismu.

2.2.2 Výběr a konstrukce

Villeneuve v roli scenáristy a režiséra provádí operace výběru a konstrukce – z obsáhlé představy fikčního světa (vycházející primárně z literární předlohy) volí zápletky, postavy a prvky světatvorby k aktivnímu rozvíjení, zatímco jiné upozaďuje či přímo skrývá (Ryan a Thon, 2014, s. 6–7). To souvisí také s již popisovaným dostředivým využitím transmediálních extenzí, jejichž vlivem se filmové vyprávění soustředí především

[16] Termín zavedený Gérardem Genettem v jeho monografii *Narrative Discourse: An Essay in Method* (Genette, 1980, s. 86–88).

na protagonisty, o nichž lze spolu s klíčovými objekty příběhu hovořit jako o existentech[17] (Ryan, 2014, s. 34). Paul s Jessikou, koření či Bene Gesserit takové existenty nepochybně představují, zatímco Thufir Hawat, hrabě Fenring nebo společnost CHOAM jimi spíše (nebo určitě) nejsou. Fenringa s CHOAM filmy dokonce ani nezmiňují, Thufir Hawat se v prvním z nich několikrát objeví, ale ve vyprávění zastává jen velmi podružnou roli.

U každého fikčního světa platí, že nehledě na to, do jakých podrobností je popsán, v něm vždy zůstanou prázdná místa (Juul, 2014, s. 177). Filmové médium jich dokáže zaplnit více v audiovizuální rovině (je smyslově konkrétnější), médium literární zase disponuje větším prostorem k encyklopedičnosti. Villeneuvem ztvárněný fikční svět bude vždy neúplný a záleží pouze na tom, které mezery se vyplní aktivně, které pouze za pomoci kulis a které zůstanou zcela prázdné. Zatímco v románu jsou schopnosti a funkce mentatů opakovaně rozebírány – přece jen i sám Paul disponuje mentatským myšlením –, filmy nenachází prostor k jedinému explicitnímu vysvětlení. Spoléhají na to, že si divák vše podstatné domyslí ze scén, kdy se Thufiru Hawatovi před vyřknutím nelidsky přesného výpočtu protočí oči v bělma. Účinek se však potkává se záměrem jen zčásti: divák neznalý pretextu si sice k Thufirovi přiřadí roli lidského počítače, zároveň ale ví o mentatech příliš málo, než aby je vnímal jako nezbytnou součást světa. Netuší, co byl Služebnický džihád, a ve druhém filmu si na existenci mentatů možná ani nevzpomene. Ani Služebnický džihád ovšem nelze označit za zcela nevyplněnou mezeru, jelikož jeho existenci v historii fikčního světa do jisté míry implikují alespoň kulisy filmového vyprávění – divák vnímá technologickou nadřazenost světa *Duny* oproti světu, ve kterém sám žije (například s ohledem na kosmické cesty), zároveň si ale všímá nezvyklé absence počítačů a umělé inteligence. Zůstává však čistě na jeho interpretaci, proč tomu tak je.

2.2.3 Transformace literárních popisů

O obou analyzovaných médiích lze hovořit jako o multimodálních, u každého z nich se však tento rys projevuje trochu jiným způsobem. Zatímco film pracuje s různými

[17] Z anglického termínu „existents“, kterým Ryanová označuje postavy příběhu a předměty, které mají pro zápletku zvláštní význam: „[…] the characters of the story and the objects that have special significance for the plot“ (Ryan, 2014, s. 34).

znakovými systémy, jako jsou obraz, zvukové efekty, promluvy postav nebo třeba hudba (Ryan a Thon, 2014, s. 9–10), znakovým systémem literatury je řeč, která je fixována textově. Rovněž text ovšem čtenář vnímá multimodálně – samo označující jednak evokuje zvukovou podobu řeči, jednak je fixováno vizuálními symboly; čtenáři jsou pak na základě vzpomínek evokovány mentální obrazy, zvuky a další smyslové vjemy, jež kromě samotného významu slov ovlivňuje třeba i jejich grafická podoba či specifické rozložení na stránce knihy (Salmose, 2024, s. 772–774). Literatura nabízí více prostoru k interpretaci: mentální obraz Arrakis se vždy bude mezi čtenáři lišit a textový popis nemusí nutně pokrývat všechny smysly. Naopak filmové médium do jisté míry svazuje jeho vyšší smyslová konkrétnost: očekává se autorova vědomá práce s výše jmenovanými znakovými systémy. Například nehostinnost Arrakis vykreslují ve filmech jak záběry na poušť a žhnoucí slunce, vzhled architektury (monumentální kamenné budovy šedé, hnědé či pískové barvy) a vzhled dopravních prostředků (oprýskané kovové toptéry a těžkopádné továrny na koření), tak zvukové efekty při přeletu nad městem Arrakénem (řinčení, bubny) a temná, zneklidňující hudba.

Zvuk včetně Zimmerovy hudby nepředstavuje jen doplněk, ale naopak aktivního činitele (Newell, 2024, s. 804–807) – právě skrze něj se do filmového média transformuje monumentalita písečných červů, tajuplnost hluboké pouště nebo třeba síla spasitelského mýtu, mnohdy efektivněji než skrze vizuální složku. Ani ta přitom nespoléhá čistě na kvalitu a kompozici obrazu. Každý divák disponuje vlastním zkušenostním pozadím, v němž lze nalézt určité tělesné, smyslové, emocionální nebo sociokulturní vzpomínky, kterých filmy podobně jako literatura využívají (Caracciolo, 2014, s. 232–236). Téměř každý někdy zažil obavu z pádu, horko, vyprahlost, respekt (ne-li přímo strach) z ohromných tvorů či fascinaci monumentálními stavbami. Scény, v nichž se Paul s Jessikou plahočí pouští nebo hledí do chřtánu ohromnému písečnému červovi, získávají na síle mj. spolu s divákovou schopností vztáhnout si (většinou podvědomě) fiktivní situaci k vlastnímu zkušenostnímu pozadí.

2.3 Tematika

2.3.1 Ekologie

Dostředivé využití transmediálních extenzí se u filmové *Duny* neprojevuje pouze redukcí zápletek a upozaděním či úplným vymizením některých postav, ale i v tematickém posunu. A v případě jednoho z nejvýznamnějších témat pretextu, ekologie, Villeneuve podobně jako u mentatů pracuje spíše s kulisami než s aktivním vyplňováním mezer, kterých je ze své podstaty každý fikční svět plný (Juul, 2014, s. 177). Přestože oba filmy (především pak druhý z nich) do vyprávění zahrnují sen doktorky Kynesové a domorodých fremenů o Arrakis plné vody a zeleně, jejich vize postrádá pevné kontury – jak konkrétně má být ekologické změny dosaženo, zůstává otázkou, dochází k potlačení vědeckého rozměru a schází i sebemenší zmínka o strůjci zeleného snu, Pardotu Kynesovi (otci Kynesové). Navzdory tomu ekologický sen na planetě žije, i když jen v pozadí vyprávění – například zahradník v rozhovoru s Paulem označuje palmy na nádvoří arrakénského paláce za posvátné, za „starý sen“, a atreidské vzdělávací programy obsahují informaci o rostlinách vysazovaných v poušti fremeny. A téma ekologie vystupuje i ve filmech jako nenápadný strůjce hlavního dění.

Arrakis představuje jednu ze dvou nezbytných částí toposu, který lze definovat jako „zasazení světa v prostoru (geografii) i čase (historii)“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297, přeložil MR).[18] Klíčovou charakteristikou hlavního prostoru *Duny* (hlavního, jelikož příběh se okrajově odehrává i na jiných planetách) jsou přitom klimatické podmínky Arrakis, již Villeneuve představuje pomocí techniky vnitřní specifikace (Genette, 1980, s. 132–133). Poušť pod spalujícím sluncem, poušť za písečné bouře, poušť křižovaná písečnými červy, poušť ponořená do hávu noci, to vše jsou jen některé z variant tváře planety, které se v divákově mysli spojují v ucelený nehostinný obraz. A étos – „explicitní a implicitní etika nebo morální kodex chování postav“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297, přeložil MR)[19] – fikčního světa v případě Arrakis přímo vychází z klimatických podmínek: odtud pramení fremenská posvátná úcta k vodě, jejich odpor ke slabosti, ale také jejich touha uvěřit ve spasitele, jenž planetu promění v ráj. Étos vychází z toposu,

[18] „[…] the setting of the world in both space (geography) and time (history)“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297).

[19] „[…] the explicit and implicit ethics, or the moral codex of behavior for characters“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297).

osud Paula Atreida z étosu. V tom se adaptace od pretextu téměř neodchýlila. A sama planeta se do mladého protagonisty nenávratně propisuje, fyzicky i psychicky – koření mění barvu jeho očí a posiluje (ne-li přímo odemyká) jasnozřivé schopnosti, slunce mění barvu pleti (Kennedy, 2021, s. 454).

2.3.2 Politika

Další významné téma představuje politika. Herbertova *Duna* je proslulá politickou komplexitou a důmyslným vrstvením intrik – „úskoky v úskocích […] plány v plánech […] významy ve významech […] lsti ve lstech“ (Palumbo, 1997, s. 58, přeložil MR).[20] Pro potřeby filmů přirozeně dochází k redukci tohoto komplexního celku, a to primárně na jednodušší konflikt mezi dvěma znepřátelenými velkorody. Požadavek kladený filmovým baronem Harkonnenem na synovce Rabbana je jediný, vysoké zisky, zatímco se vytrácí románový plán v plánu: obětovat Rabbana, aby se mohl později správy nad Arrakis ujmout Feyd-Rautha a být přijat jako zachránce. A představením Salusy Secundus jako domova imperiálních legií namísto imperátorovy vězeňské planety Villeneuve vypouští i plán v plánu jiného plánu: snahu dohnat Rabbana k tomu, aby nevědomky proměnil Arrakis v druhou Salusu a vytvořil pro Harkonneny obranu před imperátorovými sardaukary. Vedle toho je upozaděn i význam Kosmické gildy. Monopol této obchodní organizace, v knize klíčového aktéra složitých mocenských her (Grigsby, 1981, s. 151), na pohyb v kosmu hraje ve filmech pouze vedlejší roli – fremeni Gildu neuplácejí kořením, aby zabránili rozmístění satelitů nad Arrakis, a Gilda nedostane v závěru vyprávění nad Arrakis i ten nejchudší velkorod snížením přepravních cen.

S čím však Villeneuvova *Duna* pracuje podobně jako ta Herbertova (díky vizuální složce možná i o něco intenzivněji), je vztah k referenčnímu, skutečnému světu (Ryan, 2014, s. 33–34) – pro dnešního diváka představují nedostatek vody, kolonialismus spojený s těžbou strategické suroviny, snaha o maximální ekonomický profit či mocenský boj stále aktuální témata. Nelze si nepovšimnout, k čemu Herbert odkazoval, jelikož „Duna se řadí k nejlepším alegorizacím energetické politiky USA a imperialismu na Blízkém východě, jakých bylo kdy v rámci sci-fi dosaženo“ (Kennedy, 2021,

[20] „[…] tricks within tricks […] plans within plans […] meanings within meanings […] trickery within trickery“ (Palumbo, 1997, s. 58).

s. 445 a 456, přeložil MR).[21] A ropa nemusí být jediným vysvětlením analogie, kterou melanž bezpochyby představuje. Již ve středověku se drahé koření považovalo za symbol moci a i v *Duně* platí, že vládne ten, kdo má nad strategickou surovinou kontrolu – a kdo jako jediný disponuje schopností ji zničit (tamtéž, s. 445–446 a 456).

2.3.3 Náboženství

Roli náboženství a jeho kořenů na Arrakis vnímají jako nezbytnou literární i filmová *Duna*, přestože každé médium pracuje s tímto tématem trochu odlišně. Většina komplexních fikčních světů má svůj mýtus – „zakládající příběh, legendu nebo vyprávění světa“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297, přeložil MR)[22] –, který lze chápat jako podloží kultury, zvyků, veskrze celého étosu. Má také svou sémiosféru, z níž mýtus nutně vychází (bez ní by pozbýval veškerého smyslu) a jejíž hranice může být místem častých střetů například ve chvílích, kdy jedna kultura interpretuje zvyklosti kultury jiné na základě vlastní sémiosféry (Müller, 2020, s. 457 a s. 474–477). I Arrakis má svou sémiosféru, má svůj mýtus, na jehož pochopení z velké části závisí porozumění osudu Paula Atreida. To si vyprávění zajišťuje mj. právě konflikty na hranici sémiosféry. Kupříkladu ve fremenské kultuře, pro niž je máloco posvátnějšího než voda, znamená plivnutí vyjádření úcty, „dar vody“, avšak když si fremenský vůdce Stilgar odplivne před Letem Atreidem, vyvolá mezi vévodovými lidmi velké pozdvižení. Jeho čin je zprvu interpretován jako urážka.

Mytologické podhoubí Arrakis však nevznikalo zcela přirozeně. Mnohé příběhy a legendy nechala na planetě vyklíčit misionaria protectiva, benegesseritské inženýrství víry (Grigsby, 1981, s. 151). Sestry z Bene Gesseritu zasely na Duně zárodky proroctví o spasiteli Lisánu al-Gharibovi a zajistily si budoucí vliv například vytvořením zvyklosti, podle níž mají fremenské kmeny svou Ctihodnou matku. Nebýt misionarie protectivy, Paul s Jessikou by již ve třetině vyprávění zemřeli v poušti, z čehož jasně vyplývá, že bez silného tématu náboženství by příběh *Duny* jednoduše nefungoval. Avšak přístup, kterým Jessica pradávných aktivit misionarie protectivy využívá, se v podání každého média podstatně liší. Když se v románu Paul s Jessikou poprvé setkávají se Stilgarovými fremeny, již si chtějí vzít jejich vodu (krev), Jessica důsledně promýšlí každé slovo,

[21] „Dune ranks among the best allegorizations of U.S. energy policy and Middle East imperialism ever achieved in SF“ (Kennedy, 2021, s. 445 a 456).

[22] „[…] the establishing story, legend, or narration of the world“ (Klastrup a Tosca, 2014, s. 297).

aby v nich vzbudila pocit proroctví: její úvahy zprostředkovává nemalé množství vnitřních monologů. Naopak filmy Jessičinu roli znatelně umenšují a zaměřují se na svůj největší existent – protagonistu Paula Atreida. Pouhá Paulova přítomnost zažehává v některých fremenech, včetně Stilgara, naději v naplněné proroctví, Jessičiných důmyslných manipulací tedy již není třeba. A později podstupuje Jessica zkoušku Ctihodných matek z jediného důvodu: proroctví hovoří o spasitelově matce jako o Matce ctihodné.

3 KOMPARATIVNÍ ANALÝZA POSTAV A IDEOVÉHO VYZNĚNÍ

3.1 Protagonista Paul Atreides a spasitelský mýtus

Jak již bylo zmíněno v předešlých kapitolách, roli dominantního existentu ve filmech zastává protagonista Paul Atreides. Přičíst to lze mj. jeho velkému transmediačnímu potenciálu (Fedrová a Jedličková, 2020, s. 543): přenositelnosti Paulovy postavy a příběhu do jiného média. Na rozdíl od jiných, hůře transformovatelných aspektů *Duny* představuje Paulova „hrdinská" cesta z vévodského syna v prorokovaného spasitele ideální materiál pro velkolepé audiovizuální zpracování. Také již bylo v této práci rozebíráno, jakým způsobem Villeneuve zprostředkovává nitro protagonistů tak, aby se na ně divák snáze napojil – za pomoci transmediálních strategií subjektivní reprezentace. Nelze však opomenout ani podstatný rozdíl mezi tím, co je reprezentováno původem, jako třeba herec Timothée Chalamet, a tím, co je reprezentováno užitím, jako Chalametem ztvárněná postava Paul Atreides (Zipfel, 2014, s. 115–116).

Tento rozdíl je pro filmové médium klíčový, jelikož divák si netvoří k postavě vztah výhradně na základě jejích akcí a promluv, ale také prostřednictvím hercova přirozeného projevu, vzhledu a charismatu. Například Chalametova fyzická křehkost a chlapecké vzezření značně usnadňují, aby s ním divák soucítil a sympatizoval (a aby byl o to více šokován jeho proměnou ve fremenského náboženského i válečného vůdce). Paula Atreida lze do jisté míry považovat za výsledek arrakiského ekosystému – nepřiletěl na Dunu jako spasitel, avšak tamější koření posilující jasnozřivost v něm probudilo schopnosti, které byly na Paulově domovském Caladanu patrné pouze jako slabé zárodky (Kennedy, 2021, s. 453). Občasné sny s Chani se transformovaly v mnohonásobně silnější vize džihádu. Vize ve své podstatě fungují jako autokomunikace (Müller, 2020, s. 460), neboť jejich role nespočívá v předávání nových informací od druhé osoby. Informace přicházejí od Paula samého a postupně přetvářejí jeho podstatu. S každou další vizí ubývá Paula Atreida, zatímco přibývá Kwisatze Haderacha a Lisána al-Ghariba.

Knižní Paul těmto změnám dlouho odolává. Neobrací se k vizím zády, naopak se jim staví tváří v tvář ve vnitřním souboji, jehož výsledek není čtenáři znám do poslední kapitoly: nevyhnutelnost džihádu si Paul uvědomí až během závěrečného souboje s Feydem-Rauthou. Jeho filmovou verzi ovšem přetváří ve spasitele i Kwisatze Haderacha každá vize a před děsivou budoucností zdánlivě neexistuje jiný únik než se vzdát vítězství

nad Harkonneny, které vyžaduje uskutečnění cesty na jih. Ta by znamenala počátek džihádu, a tak Paul za každou cenu odmítá opustit sever. A jakmile ho útoky Harkonnenů pod novým vedením Feyda-Rauthy k cestě na jih přece jen přinutí, všechny aspekty vizí se naplňují. Vlivem jejich nevyhnutelnosti a paralelismu ovládne příběh silné deterministické vyznění. To dále posiluje Zimmerova extradiegetická hudba (Ryan, 2014, s. 37–39) – není součástí fikčního světa, její přímý dopad na divákovy emoce však umožňuje vytvářet mrazivé scény ve stylu té, kde se Paul před všemi fremeny prohlásí za Lisána al-Ghariba, jejich vůdce, spasitele.

3.2 Paulova družka Chani

Osudovost Paulovy spasitelské cesty sice umocňuje Herbertovu představu silného náboženského vůdce, ale zároveň by se mohlo vlivem determinismu částečně vytratit kritické vyznění. Filmová adaptace řeší tento potenciální problém přidáním kritického hlasu k již existující postavě. U většiny předloh totiž dochází k tomu, že neodpovídají na všechny otázky či obsahují mezery vhodné k zaplnění (Leavenworth, 2014, s. 319–320), a právě taková mezera se zhmotňuje v postavě Chani – v románu Paulovy věrné družky, jejímuž prožívání proměny milého ve spasitele Herbert téměř nevěnuje pozornost. Villeneuve tedy v rámci dostředivého využití transmediálních extenzí přistupuje ke strategii „co kdyby“ (Ryan a Thon, 2014, s. 15–16): klade si otázky s potenciálem danou mezeru vyplnit a zároveň vyřešit problém možného slabšího kritického vyznění Paulovy cesty. Co kdyby byla Chani víc než jen věrnou družkou? A co kdyby vůči proroctví zastávala skeptický názor nebo k němu přímo chovala odpor? Aby taková příběhová změna nenarušovala logiku fikčního světa, částečně se mění i étos Arrakis – věřícími jsou především fremeni z jihu, zatímco na severu žije mnoho náboženských skeptiků.

Vlivem těchto změn dochází k posílení dvojího postoje diváka. Ten na jedné straně přistupuje na „hru na něco“, v níž je fikční svět natolik „skutečný“, že mu umožňuje cítit spolu s postavami, na straně druhé si však stále uvědomuje realitu – sebe sama a své morální hodnoty (Zipfel, 2014, s. 106–107). A nebezpečí, jež se ve skutečném světě nezbytně pojí s prudkým vzestupem charismatických náboženských vůdců. Zatímco divák prožívá mrazivou fascinaci Paulovým sebevědomým uchopením moci, Chanin kritický

hlas mu toto nebezpečí připomíná. Chanina změna ovšem zároveň brání tomu, aby se některé události odehrály stejně jako v pretextu, a potažmo tím narušuje i příběh románových pokračování. Filmový konec, kdy se Chani, rozhněvaná Paulovým rozhodnutím začít svatou válku a pojmout za ženu princeznu Irulán, vydává do pouště, sice zcela nevylučuje, že se později vrátí a porodí Paulovi dvojčata jako ve *Spasiteli Duny* (trailer k *Duně: Části třetí* je toho důkazem). Lze ale považovat za téměř jisté, že její příběhová linka nebude v připravovaném třetím filmu zadaptována beze změn. Právě naopak – vyprávění se důsledkem Villeneuvova ontologického zapojení ubírá odlišným směrem s potenciálem vytvořit nový možný fikční svět (Leavenworth, 2014, s. 319–320) v závislosti na tom, jak budou Chaniny změny pokračovat ve filmovém *Spasiteli Duny*.

Villeneuvovy změny však mohou být vysvětleny ještě jednou motivací. Literární sci-fi díla z 60. let 20. století, mezi něž se rokem vydání řadí i *Duna*, se často vyznačují tendencí spojovat neřízené davy a emoce se ženami, které musí mužský protagonista „zkrotit“ (Higgins, 2013, s. 231). I zdánlivě feministická představa Bene Gesseritu, jenž ze stínů ovládá vesmír namísto mužských panovníků, se při podrobnějším zkoumání již natolik feministickou nejeví. Ztělesněný především Ctihodnou matkou Helenou Mohiamovou totiž představuje antagonistickou sektu, kterou musí Paul dostat pod kontrolu. Jedinou převážně pozitivní a aktivní ženskou hrdinkou tak v románu zůstává lady Jessica. Villeneuve k ní ve své dvoudílné adaptaci přidává dvě další, čímž tuto, dnes již mírně kontroverzní, rovinu *Duny* rozbíjí – Chani, jež se až ve filmech dočkala vlastního hlasu, a doktorku Kynesovou, která nahradila románového doktora Kynese. A přestože byla Kynesová oproti předloze značně zredukována, stále učiní klíčové rozhodnutí pomoci Paulovi s Jessikou: taktéž se z ní stává aktivní ženská postava.

ZÁVĚR

Komparativní analýza románu *Duna* s jeho dvoudílnou filmovou adaptací *Duna: Část první* a *Duna: Část druhá* potvrdila, že pověst nezfilmovatelnosti Herbertova díla má svá opodstatnění a že odchýlení se adaptace od pretextu mnohdy nevychází ze svobodného rozhodnutí jejího tvůrce jako spíše z nutnosti vyvolané mediální specifičností, mediálními přednostmi a omezeními. Zatímco pasivního vypravěče-pozorovatele spolehlivě nahradí extradiegetická kamera s diegetickým zvukem, variabilní vnitřní fokalizace je do filmového média přenositelná podstatně hůře (především vlivem vnitřních monologů, které tvoří podstatnou část románu). Villeneuve proto ubírá na epistemické perspektivě diváka (v románu velmi vysoké) a přistupuje k dostředivému (centripetálnímu) využití transmediálních extenzí – namísto práce s velkým množstvím postav se soustředí primárně na protagonisty, jejichž příběh prohlubuje.

Nemusí se díky tomu zaobírat unikátními úhly pohledu desítek postav, ale převážně jen úhlem pohledu Paula Atreida a lady Jessiky. Jejich nitro se v adaptaci zprostředkovává jak skrze herecký projev, tak za pomoci transmediálních strategií subjektivní reprezentace, které definuje Jan-Noël Thon: prostorovou sekvencí z úhlu pohledu, především však (kvazi-)percepční sekvencí z úhlu pohledu, (kvazi-)percepčním překrytím a v případě Paulových vizí i reprezentací vnitřních světů. A jelikož se všechny tyto strategie týkají obrazu, je třeba zmínit také jakousi „(kvazi-)percepční sekvenci z úhlu poslechu“, auskultaci. U fantastické schopnosti Hlas dochází z důvodu jejího hojného užívání vnitřních monologů k radikální přeměně – z románového delšího psychologického zápasu ve filmovou dynamickou akci obohacenou o subjektivní zvukové prvky.

Potvrdila se také úvodní teze, že čas příběhu v obou porovnávaných médiích mnohonásobně převyšuje čas vyprávění. Filmová *Duna* se ovšem ukázala být na elipsách a shrnutích (tzv. summary) podstatně závislejší nežli ta literární – filmový čas vyprávění není eliptický pouze ve vztahu k vlastnímu času příběhu, ale i k románovému času vyprávění. Aby udržel diváka v napětí a pozorného, využívá Villeneuve trajektorního přerušení, čímž vytváří další, implicitní elipsy. Za prostředek k jejich shrnutí (i shrnutí elips explicitních) si ve druhém filmu volí mj. princeznu Irulán, jejíž fikční motta v románu naopak plní funkci prolepsí (Irulán v nich neshrnuje děje minulé, ale ty budoucí). Podobně často Villeneuve sahá po anisochroniích a vize staví do podoby intenzifikovaného

paralelismu – účinek se projevuje v silném pocitu determinismu, který je dále rozebírán v pasáži o Paulu Atreidovi. Základní rozdíl ve vnímání času přitom nastavuje již časoprostorová mediální modalita rozlišující mezi románem, jímž může čtenář listovat, a divákem nijak nekontrolovaným tokem promítaného filmu.

Každý fikční svět (románový, filmový či ještě jiný) je ze své povahy plný prázdných, nevyplněných míst. Villeneuve uplatňuje na zdrojový materiál operace výběru a konstrukce – některé zápletky, postavy a prvky světatvorby aktivně rozvíjí, zatímco jiné umisťuje jako kulisy do pozadí vyprávění (mentati, Služebnický džihád i podstatná část ekologie) či je záměrně zcela opomíjí (hrabě Fenring). Divák proto některé prvky vnímá jen podvědomě a na jiné brzy zapomíná, přestože se zřejmě nejednalo o Villeneuvův záměr. Při transformaci literárních popisů využívají oba filmy své multimodality a svět vykreslují prostřednictvím různých znakových systémů, k nimž se řadí například obraz (nejen záběry na krajinu, ale i specifická architektura či vzhled technologií), zvukové efekty nebo extradiegetická hudba. Ta nepředstavuje pouhý doplněk, ale klíčového činitele, který hraje v adaptačním procesu přinejmenším stejně důležitou roli jako obraz (ten ovšem více využívá divákova zkušenostního pozadí, aby posílil jeho zážitek z fiktivních situací).

S ohledem na témata, z nichž tato práce vybírá tři hlavní, došlo k největším změnám v politice. Vrstevnaté intriky byly redukovány primárně na jednodušší konflikt mezi dvěma znepřátelenými velkorody, zato však byl ponechán vztah k referenčnímu, skutečnému světu v menších tématech (nedostatek vody, kolonialismus a mocenský boj). Filmová *Duna* po vzoru té literární zůstává nepopiratelnou alegorií amerického imperialismu na Blízkém východě. Oproti tomu u ekologie došlo pouze k částečné redukci – ekologické snahy fremenů se pro potřeby prvního filmu přesunuly spíše do kulis, zatímco ve filmu druhém byly akcentovány natolik, aby vytvořily pevný základ Paulovy spasitelské cesty. K představení klimatických podmínek Arrakis, z nichž ekologické snahy vyrůstají, Villeneuve využívá techniku vnitřní specifikace. Naopak nejmenším počtem změn prošlo téma náboženství. Oba filmy veskrze ponechávají románovou sémiosféru a z ní vycházející mýtus (včetně konfliktů na hranici sémiosféry), jenž na Arrakis zasela benegesseritská misionaria protectiva, Jessičiny promyšlené náboženské manipulace však nahrazuje deterministický obdiv Paula ze strany fremenů.

Závěrečná část komparativní analýzy objasnila Paulovu roli dominantního existentu především jeho velkým transmediačním potenciálem. Timothée Chalamet v hlavní roli vzbuzuje v divákovi soucit a sympatie (tzv. reprezentace původem a reprezentace užitím), dokud ho nešokuje Paulovou prudkou proměnou v náboženského vůdce. Ta se ve filmech jeví mnohem determinističtější nežli v románu – vize fungují jako autokomunikace a extradiegetická hudba umocňuje pocit osudovosti. Aby se nevytratilo původní kritické vyznění, využívá Villeneuve mezery v literární předloze a pomocí strategie „co kdyby" mění Paulovu věrnou družku Chani v aktivní hlas, jenž stojí v opozici proti spasitelskému mýtu a připomíná divákovi nebezpečí skryté v následování charismatických vůdců. Tato změna se propisuje i do upraveného étosu Arrakis a disponuje potenciálem vytvořit nový možný fikční svět, což se může projevit v připravované *Duně: Části třetí*.

SEZNAM LITERATURY

Primární literatura

HERBERT, Frank. *Duna*. Jindřich SMÉKAL a Karel BLAŽEK (překladatelé). Praha: Baronet, 2021. ISBN 978-80-269-1743-4.

Sekundární literatura

Odborné monografie

FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky.* Praha: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press, 1980. ISBN 0-8014-9259-9.

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. ISBN 0-8147-4281-5.

KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa: studie o vybraných žánrech současné české populární literatury*. Online, PDF. Praha: Městská knihovna v Praze, 2025. ISBN 978-80-274-4744-2. Dostupné z: Městská knihovna v Praze, https://web2.mlp.cz/koweb/00/05/15/29/83/barvy_cernobileho_sveta.pdf. [cit. 2026-04-02].

Kolektivní monografie a sborníky

BRUHN, Jørgen; LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asun a PAIVA VIEIRA DE, Miriam. Introduction to the Palgrave Handbook of Intermediality. In: BRUHN, Jørgen; LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asun a PAIVA VIEIRA DE, Miriam (eds.). *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Cham: Palgrave Macmillan, 2024, s. 1–10. ISBN 978-3-031-28322-2.

BRUHN, Jørgen a SCHIRRMACHER, Beate. Linnaeus University Center for Intermedial and Multimodal Studies and the Legacy of Lars Elleström. In: BRUHN, Jørgen; LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asun a PAIVA VIEIRA DE, Miriam (eds.). *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Cham: Palgrave Macmillan, 2024, s. 185–202. ISBN 978-3-031-28322-2.

CARACCIOLO, Marco. Those Insane Dream Sequences: Experientiality and Distorted Experience in Literature and Video Games. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 230–249. ISBN 978-0-8032-4563-1.

FEDROVÁ, Stanislava a JEDLIČKOVÁ, Alice. Teorie intermediality. Zjevnost vztahů, unikavost média. In: MÜLLER, Richard; CHUDÝ, Tomáš a kol. *Za obrysy média: literatura a medialita*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR a Nakladatelství Karolinum, 2020, s. 501–562. ISBN 978-80-246-4689-3.

HOGAN, Patrick Colm. Emplotting a Storyworld in Drama: Selection, Time, and Construal in the Discourse of Hamlet. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 50–66. ISBN 978-0-8032-4563-1.

CHUDÝ, Tomáš. Technika a média. In: MÜLLER, Richard; CHUDÝ, Tomáš a kol. *Za obrysy média: literatura a medialita*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR a Nakladatelství Karolinum, 2020, s. 337–391. ISBN 978-80-246-4689-3.

JUUL, Jesper. On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction in Video Games. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 173–192. ISBN 978-0-8032-4563-1.

KLASTRUP, Lisbeth a TOSCA, Susana. Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 295–314. ISBN 978-0-8032-4563-1.

LEAVENWORTH, Maria Lindgren. Transmedial Narration and Fan Fiction: The Storyworld of The Vampire Diaries. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 315–331. ISBN 978-0-8032-4563-1.

MÜLLER, Richard. Poetika – sémiosféra – médium. Rozcestí Lotmanovy kulturní sémiotiky. In: MÜLLER, Richard; CHUDÝ, Tomáš a kol. *Za obrysy média: literatura a medialita*. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR a Nakladatelství Karolinum, 2020, s. 449–500. ISBN 978-80-246-4689-3.

NEWELL, Kate. Adaptation and Sound. In: BRUHN, Jørgen; LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asun a PAIVA VIEIRA DE, Miriam (eds.). *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Cham: Palgrave Macmillan, 2024, s. 803–832. ISBN 978-3-031-28322-2.

RYAN, Marie-Laure. Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 25–49. ISBN 978-0-8032-4563-1.

RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël. Storyworlds across Media: Introduction. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 1–21. ISBN 978-0-8032-4563-1.

SALMOSE, Niklas. The Sonification of Modernist Fiction: A Critical Review. In: BRUHN, Jørgen; LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE, Asun a PAIVA VIEIRA DE, Miriam (eds.). *The Palgrave Handbook of Intermediality*. Cham: Palgrave Macmillan, 2024, s. 769–802. ISBN 978-3-031-28322-2.

THON, Jan-Noël. Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 67–102. ISBN 978-0-8032-4563-1.

ZIPFEL, Frank. Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality. In: RYAN, Marie-Laure a THON, Jan-Noël (eds.). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014, s. 103–125. ISBN 978-0-8032-4563-1.

Odborné časopisy

GRIGSBY, John. L. Asimov's "Foundation" Trilogy and Herbert's "Dune" Trilogy: A Vision Reversed. *Science Fiction Studies*. 1981, roč. 8, č. 2, s. 149–155. ISSN 0091-7729.

HIGGINS, David M. Psychic Decolonization in 1960s Science Fiction. *Science Fiction Studies*. 2013, roč. 40, č. 2, s. 228–245. ISSN 0091-7729.

KENNEDY, Kara. Spice and Ecology in Herbert's Dune: Altering the Mind and the Planet. *Science Fiction Studies*. 2021, roč. 48, č. 3, s. 444–461. ISSN 0091-7729.

PALUMBO, Donald. "Plots Within Plots...Patterns Within Patterns": Chaos-Theory Concepts and Structures in Frank Herbert's Dune Novels. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 1997, roč. 8, č. 1, s. 55–77. ISSN 0897-0521.

Internetové zdroje

BAUER, Patricia. *Denis Villeneuve*. Online. In: Encyclopaedia Britannica. 18. 3. 2026. Dostupné z: https://www.britannica.com/biography/Denis-Villeneuve. [cit. 26. 3. 2026].

BRZESKI, Patrick. *Making of 'Dune': How Denis Villeneuve's Sci-Fi Epic Is the Culmination of a Childhood Dream*. Online. In: The Hollywood Reporter. 30. 11. 2021. Dostupné z: https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/making-of-dune-denis-villenueve-novel-adaptation-1235052084. [cit. 26. 3. 2026].

DOUGLAS, Harper. *Online Etymology Dictionary*. Online. Douglas Harper, © 2001–2026. Dostupné z: https://www.etymonline.com. [cit. 3. 4. 2026].

GROSSMAN, Lev. *The Dune Abides*. Online. In: TIME USA, LLC. 30. 4. 2015. Dostupné z: https://time.com/3841458/the-dune-abides. [cit. 25. 3. 2026].

HALAMKA, Jaroslav. *Autora Duny inspirovaly plány vědců na zkrocení písečných dun v Oregonu*. Online. In: iDNES.cz. 6. 3. 2024. Dostupné z: https://www.idnes.cz/cestovani/kolem-sveta/oregon-pisecne-duny-ekologie-inspirace-frank-herbert-duna.A240305_113804_kolem-sveta_hig. [cit. 25. 3. 2026].

IMDb.com, Inc. *Internet Movie Database*. Online. Seattle: IMDb.com, Inc., © 1990–2026. Dostupné z: https://www.imdb.com. [cit. 26. 3. 2026].

KEMP, Philip. *Dune succeeds by avoiding excessive fidelity to the original novel*. Online. In: British Film Institute. 25. 11. 2021. Dostupné z: https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/dune-succeeds-avoiding-excessive-fidelity-original-novel. [cit. 26. 3. 2026].

KENNY, Glenn. *Dune*. Online. In: RogerEbert.com. 20. 11. 2021. Dostupné z: https://www.rogerebert.com/reviews/dune-movie-review-2021. [cit. 31. 3. 2026].

KUNZRU, Hari. *Dune, 50 years on: how a science fiction novel changed the world*. Online. In: The Guardian. 3. 7. 2015. Dostupné z: https://www.theguardian.com/books/2015/jul/03/dune-50-years-on-science-fiction-novel-world. [cit. 25. 3. 2026].

LEWIS, David. *Franklin Patrick Herbert Jr. (1920–1986)*. Online. In: The Oregon Encyclopedia. Aktual. 10. 8. 2022. Dostupné z: https://www.oregonencyclopedia.org/articles/herbert-frank-and-the-dune-series. [cit. 25. 3. 2026].

TRAVIS, Ben. *Dune: Part Two Review*. Online. In: Empire. 21. 2. 2024. Dostupné z: https://www.empireonline.com/movies/reviews/dune-part-two. [cit. 26. 3. 2026].

Warner Bros. [@WarnerBros]. *Dune: Part Three | Official Teaser Trailer*. Online, video. 17. 3. 2026. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=3_9vCamtuPY. [cit. 1. 4. 2026].

ZENTNER, Jeremy. *How to Fix Your Ornithopter: The Unlikely Publishing History of Dune*. Online. In: Science Fiction & Fantasy Writers Association. 27. 2. 2024. Dostupné z: https://www.sfwa.org/2024/02/27/how-to-fix-your-ornithopter-the-unlikely-publishing-history-of-dune. [cit. 25. 3. 2026].

PRAKTICKÁ ČÁST

Orel raněný trojzubcem

Orel raněný trojzubcem

1x01: Projekt HLAD

Hlavní postavy

FELYRA: pašeračka z planety Tungión. Dělá vše možné, aby uživila sebe a své děti, LUCIENA a NÁRIU (které navzdory často tvrdému a chladnému přístupu bezmezně miluje), zatímco bojuje s vlastními démony – tragickou ztrátou partnera CASPIANA a nemožností vykonávat milovanou profesi meziplanetární pašeračky (Tungión není možné z politických důvodů opustit). Čtyřicátnice štíhlé houževnaté postavy, věčně vyčerpaná tvář, ostré lícní kosti, dlouhý černý cop, implantovaná čočka v levém oku (šedá duhovka, která ve tmě slabě září). Nosí tmavou koženou vestu, hnědé kalhoty, u pasu pouzdro s energoprojektilovou pistolí a v levém uchu sigilus (drobné sluchátko, které se běžně nosí napravo).

LUCIEN: syn FELYRY a CASPIANA. Na dvanáctiletého chlapce vysoce inteligentní snílek (kvůli své inteligenci občas působí trochu autisticky), který zbožňuje malbu a knihy. Je přesvědčený, že se jednou stane velikým člověkem (navzdory vlastní útlocitnosti, ustrašenosti a nevalným fyzickým vlohám). Idealizuje si otce, kterého nikdy nepoznal, a trpí nedostatkem uznání. Menší a velmi štíhlá postava, hnědé oči, krátké černé vlasy, zhojená jizvička na bradě. Nosí tlustý kabát.

NÁRIA: dcera FELYRY a CASPIANA. Smrt otce, kterého si pamatuje jen matně, a matčina emoční nepřítomnost u ní zapříčinily nedostatek sebeúcty a nutkání odpoutat se od nelítostné skutečnosti (často tajně konzumuje alkohol nebo drogy a navazuje toxické vztahy). Pohledná šestnáctiletá dívka štíhlé postavy, ostré lícní kosti, hnědé oči, černé vlasy s několika modrofialovými prameny. Nosí strohou stříbrnou náušnici, karmínovou košili s výstřihem a sigilus.

DARRO: tungiónský doktor genetického inženýrství a bývalý spolupracovník CORVICKA a JYNNY (s tou měl i milostný vztah, než ho JYNNA pragmaticky vyměnila za významnějšího CORVICKA). Zhrozený možnostmi Projektu HLAD, na kterém se podílel, a čím dál autokratičtějším směřováním rodného Tungiónu prchá do Impéria,

kde plánuje vyměnit své vědomosti za pohodlný život. Pětatřicátník s rusými vlasy, levá ruka pokrytá od prstů až po rameno nachovými jizvami.

PAOLINA: studentka imperiální právní univerzity a DARROVA přidělená právní obhájkyně. Dvacátnice drobné postavy, malý a trochu křivý nos, jizvička na pravém obočí, zelené oči, plavé vlasy. Nosí kabát, sukni a boty s vysokou podrážkou, vše v tmavých barvách.

SANCTAR: tungiónský kancléř. Ve snaze uchránit rodný Tungión před Impériem, které viděl na vlastní oči zotročit planetu Velornu (je přesvědčený, že další planetární systémy čeká stejný osud), se sám stal nenáviděným diktátorem. Uhlazený čtyřicátník, zasmušilá a unavená tvář, krátké vousy a stříbrné nitky ve vlasech.

Vedlejší postavy

CASPIAN: FELYŘIN zesnulý partner a otec LUCIENA s NÁRIOU. Zemřel při službě Impériu, které ani nedovolilo rodině pohřbít ostatky. Elegantní padesátník štíhlé, ale silné a šlachovité postavy, hladce oholená tvář, plavé vlasy.

CORVICK: tungiónský doktor genetického inženýrství a duchovní otec Projektu HLAD, jemuž zasvětil většinu odborného života – vlastní dílo, překračující hranice vědy, ho fascinuje i děsí zároveň. Má milostný vztah s JYNNOU. Šedesátník vysoké štíhlejší postavy, krátké prošedivělé vlasy, hladce oholená tvář. Nosí kalhoty, košili a laboratorní plášť, vše v bílém, a sigilus.

JYNNA: tungiónská doktorka genetického inženýrství a CORVICKOVA blízká spolupracovnice. Ze všeho nejvíce jí záleží na záchraně vážně nemocného syna Jace. Čtyřicátnice střední postavy, ostré rysy, hnědé oči, krátké plavé vlasy. Nosí kalhoty, košili a laboratorní plášť, vše v bílém, a sigilus.

TUNGIÓNSKÝ VOJÁK: příslušník tungiónské armády. Nosí členitou tmavomodrou zbroj se zlatým orlem na hrudním pancíři a přilbu s úzkým průzorem a žebrováním po stranách.

VELITEL: velitel vojenského oddílu zajišťujícího bezpečnost na výzkumné stanici nad Tungiónem. Nosí hladkou karmínovou zbroj se zlatým trojúhelníkem vytepaným do pancíře v úrovni srdce a hladkou přilbu bez průzorů.

MLADÝ VOJÁK: nezkušený mladík z vojenského oddílu zajišťujícího bezpečnost na výzkumné stanici nad Tungiónem. Nosí hladkou karmínovou zbroj se zlatým identifikačním číslem CXXVIII vytepaným do pancíře v úrovni srdce a hladkou přilbu bez průzorů.

DŮSTOJNÍK: zastřelený důstojník velící vojenským oddílům zajišťujícím bezpečnost na výzkumné stanici nad Tungiónem. Oděný v karmínové uniformě se zlatým kovovým kruhem na srdci.

PAŠERÁK: tungiónský pašerák. Obézní padesátník ve světlém propoceném nátělníku.

HOLČIČKA: PAŠERÁKOVA osmiletá plavovlasá dcera.

VÝČEPNÍ Z KADEMU: výčepní z tungiónského městečka Kadem. Zarostlý padesátník v šedém, na mnoha místech spravovaném kabátu.

HLASATEL: moderátor tungiónského nočního hlášení (večerní zprávy). Upravený třicátník v tmavomodré tunice.

MNICH: řadový vyznavač na Tungiónu zakázané imperiální víry. Dvacátník s velkým nosem oděný v tmavé mnišské kutně s malým kovovým emblémem rudého trojzubce.

JORVAN: tungiónský pilot a DARRŮV přítel.

PREFEKT: důstojník z řad Imperiálních legií dohlížející na eskort vězňů. Čtyřicátník s bledou tváří a žhnoucíma očima. Nosí dlouhý černý kabát s rudými kovovými nárameníky a rudým trojzubcem vypáleným v úrovni srdce přes látku až do masa.

VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY: výčepní ze stanové osady na okraji tungiónské civilizace.

OPILEC: opilec ze stanové osady na okraji tungiónské civilizace. Holohlavý padesátník v zašpiněném nátělníku.

Obraz 1. INT. Corvickova pracovna. Noc.

Malá strohá pracovna na výzkumné stanici nad planetou Tungión. Místnosti dominuje stůl se zásuvkou, na něm podepřený kovový tablet s holografickou klávesnicí. Za stolem se nachází židle a za ní dvě vysoké kovové skříně. Nalevo od stolu jsou otevřené dveře vedoucí do prázdné chodby. Ze stropu pracovny a z chodby vychází umělé světlo.

První, vzdálený záběr na výzkumnou stanici v exosféře, v jehož rohu se na chvíli objeví nápis: „Výzkumná stanice nad planetou Tungión. Před dvěma měsíci.“

CORVICK sedí u stolu a píše na holografické klávesnici.

CORVICK

(*pouze hlas v jeho hlavě, který tlumočí psaný text*)

Je to zvláštní pocit, hledět do tváře smrti. Mžourat neprostupnou temnotou, která by mě celého pozřela, nebýt jediného tenkého skla.

Prostřih: TUNGIÓNSKÝ VOJÁK prochází troskami výzkumné stanice ve spálené oblasti uprostřed lesa. V pozadí se pohybují další, stejně odění vojáci. Zapadající slunce zalévá vrcholky stromů rudou září.

CORVICK

(*pouze hlas v jeho hlavě, který tlumočí psaný text*)

Nejsem zbabělec. Netřesu se před pozemskými bytostmi, ale hrůzy ukryté v hlubinách kosmu nepocházejí z tohoto světa. A naše arogantní přesvědčení, že je dokážeme ovládnout pomocí vědy, umožnilo vznik tvorů z masa a kostí, kteří mě děsí nepopsatelně.

Prostřih: TUNGIÓNSKÝ VOJÁK se sehne pro otlučený kovový tablet zaklíněný mezi troskami. Studuje popraskanou obrazovku, na níž vidíme text, který CORVICK právě píše.

CORVICK

(*pouze hlas v jeho hlavě, který tlumočí psaný text*)

Myšlenky na ně se mě drží jako mor, nedovolí mi spát, nedovolí mi jíst. Jako bych měl sdílet jejich nenasytné utrpení. Jsme dárci života, stvořitelé, a přesto naše dílo umí jen ničit. Dostanou-li se někdy na svobodu, náš lid bude vyhlazen a náš domov… zanikne.

Prostřih: TUNGIÓNSKÝ VOJÁK se s tabletem v ruce obrátí k dalším vojákům a máváním je přivolává k sobě.

CORVICK

(*pouze hlas v jeho hlavě, který tlumočí psaný text*)

Jmenuji se Shoan Corvick a své celoživotní dílo jsem nazval Projekt HLAD.

Ve chvíli, kdy CORVICK dopíše tečku, zhasnou všechna světla. Několik vteřin vidíme jen tmu a slyšíme pouze CORVICKŮV zrychlený dech. Pak se rozsvítí červená světla a rozhučí se siréna. CORVICK dojde ke dveřím a nahlédne do prázdné chodby. Siréna se třikrát odmlčí a dál už hučí bez ustání.

VELITEL

(*M. O.*)

Pozice! Nespouštějte to sklo z očí!

CORVICK se vrátí ke stolu, vysune zásuvku pod ním a rozechvělýma rukama odhrnuje papíry, kapsle a ampule, dokud mu nevklouzne do ruky energoprojektilová pistole (kompaktní kovová pistole s modrým svitem podél hlavně). CORVICK ji pozvedne a chvíli na ni hledí, jako by se rozmýšlel. Zkontroluje, že má pistole aktivovanou pojistku, strčí ji za opasek a zakryje laboratorním pláštěm. Svižným krokem vyjde na chodbu.

Obraz 2. INT. Chodba výzkumné stanice. Noc.

Holá chodba výzkumné stanice. Stěny i podlaha jsou z tmavého kovu. Po stropě se táhnou ventilační šachty. Svítí červená světla a hučí siréna.

CORVICK jde svižným krokem chodbou.

VELITEL

(*M. O.*)

Zakleknout! Odjistit!

Na pár vteřin zhasnou světla a umlkne hučení sirény. Vidíme jen tmu a slyšíme pouze CORVICKŮV zrychlený dech. Poté se světla a siréna vrátí. Záběr na pípající komunikační

linku zabudovanou ve stěně poblíž CORVICKA. CORVICK na ni chvíli hledí, záběr se přibližuje a komunikační linka pípá čím dál intenzivněji, než se ozve prasknutí a malá obrazovka pohasne.

Prostřih: TUNGIÓNSKÝ VOJÁK prochází mezi troskami výzkumné stanice a poblíž spatří zdeformovanou komunikační linku.

CORVICK jde dál chodbou a stále přidává do kroku. Zdánlivě nevědomky strčí ruce do kapes laboratorního pláště a z levé vytáhne malou průhlednou kapsli s léky, na níž je nalepená cedulka. Záběr na cedulku s nápisem: „JYNNA“. Vrátí krabičku do kapsy a ukazovák podrží na sigilu (drobném sluchátku) v pravém uchu. Ozve se tiché pípnutí.

CORVICK

(*nervózně a šeptem, u poslední věty frustrovaně zvýší hlas*)

Přijmi to, přijmi to… Sakra, Jynno!

Téměř se dává do běhu. Před laboratoriem si otře dlaň do pláště a položí ji na čtečku vedle zavřených dveří.

ŽENSKÝ HLAS Z REPRODUKTORU

(*příjemně, ale trochu roboticky*)

Doktor Corvick. Vítejte ve východním laboratoriu.

Dveře se otevřou a CORVICK vstoupí do laboratoria.

Obraz 3. INT. První místnost východního laboratoria. Noc.

Menší místnost sloužící jako odpočinková a zároveň oděvní síň. Napravo ode dveří se nachází otevřená skříň plná bílých laboratorních plášťů, nalevo nízký kruhový stůl a dvě stoličky (všechen nábytek je kovový). Z hrnku na stole stoupá pára.

CORVICK se zastaví uprostřed místnosti a hledí na hrnek. Z jeho tváře čteme úzkost. Vběhne do druhé místnosti.

Obraz 4. INT. Druhá místnost východního laboratoria. Noc.

Velká místnost plná vysokých válcových skleněných inkubátorů naplněných vodou. V nich odpočívají malí šedí tvorové s nevyvinutými končetinami a v různých fázích vývoje (někteří jsou větší a s náznaky končetin, jiní naopak připomínají pulce). V inkubátorech panuje taková tma, že vidíme spíše jen obrysy a náznaky pohybů.

CORVICK kličkuje mezi inkubátory. Každý tvor, kterého mine, se s nárazem přisaje na sklo a od čelistí s řadami drobných ostrých tesáků stoupají k hladině bubliny. Počet nárazů se stupňuje, jak CORVICK neustále zrychluje, zvuky se překrývají.

Na konci místnosti CORVICK málem do jednoho inkubátoru narazí. Zastaví se a chvíli pozoruje tvora v temné vodě (dle viditelných obrysů je jedním z těch větších). Hučení sirény se nakrátko vytratí a my slyšíme jen tlukot CORVICKOVA srdce a jeho dech. CORVICK se vzpamatuje a vběhne do třetí místnosti.

Obraz 5. INT. Třetí místnost východního laboratoria. Noc.

Místnost, v níž se nalevo od vchodu rozprostírá obrovská skleněná plocha. Za ní panuje černočerná tma. Napravo se nachází několik monitorovacích přístrojů.

Naproti skleněné ploše jsou seřazení vojáci (oděv stejný jako u MLADÉHO VOJÁKA, který se nachází mezi nimi, jen má každý do pancíře vytepané jiné identifikační číslo) ve dvou řadách, první řada klečí a druhá stojí. Míří na sklo ionovými puškami se smyčkovým efektem (elegantní pušky s hladkým tělem a trojitým vinutím kolem hlavně). Nalevo od nich stojí VELITEL.

VELITEL

Doktore Corvicku, podle bezpečnostního protokolu máte být v únikovém modulu!

CORVICK

(*zastaví se; udýchaně*)

Co se děje?

VELITEL

V západním laboratoriu došlo k nehodě. Ztratili jsme s ním spojení.

CORVICK

(*svraští obočí*)

Tohle je východní laboratorium.

VELITEL

K západnímu už se vydal jiný oddíl.

CORVICK

Proč jste tady?

VELITEL

Doktorka Cyro spustila poplach.

CORVICK

(*vyhrkne*)

Jynna! Kde je?

VELITEL

(*kývne hlavou ke skleněné ploše*)

Jestli stále v laboratoriu, pak jedině uvnitř. Se vší úctou, doktore, měl byste se odebrat do exilia.

CORVICK

(*přistoupí ke sklu a hledí do tmy za ním*)

Co se stalo v západním laboratoriu?

VELITEL

Nevíme. Měl byste opustit stanici.

CORVICK dál hledí do tmy. Ta na okamžik mírně ustoupí a za sklem se něco pohne. CORVICK se nakloní blíž.

VELITEL

Nepřibližujte se k tomu sklu!

CORVICK

Jsou to mé děti, veliteli.

VELITEL

Běžte k únikovým modulům!

CORVICK

Vy běžte k únikovým modulům. Proti zlu, které číhá ve stínech, ani vaše pušky nic nezmohou.

Položí dlaň na sklo.

CORVICK

(*šeptem*)

Jynno…

VELITEL

Pozor!

Na skle se objeví prasklina. CORVICK uskočí vzad.

CORVICK

(*nevěřícně*)

To není možné… Sklo přece chrání silové pole!

Prasklin rychle přibývá. Vojákům se chvějí hlavně pušek.

CORVICK

(*obrátí se k vojákům*)

Utíkejte… Utíkejte!

Skleněná plocha se roztříští. Místnost plní tma.

VELITEL

Pal! Pal!

CORVICK se vrhne na zem, nad ním létají modrobílé prstencové výboje. Místnost se postupně propadá do tmy. Kolem se míhají nelidské, přestože humanoidní stíny. Ozývá se střelba a po chvíli se přidává křik, praskání kostí, nakonec i vlhké mlaskání a srkání. Ještě vidíme, jak plazícímu se CORVICKOVI vystříkne na tvář krev a jak před něj dopadne bezhlavé tělo. Poté už jsou ve tmě vidět jen řídnoucí ionové výboje. Hluk se postupně vzdaluje a my čím dál víc slyšíme CORVICKOVO lapání po dechu.

Obraz 6. INT. Chodba výzkumné stanice. Noc.

CORVICK se vyplazí z temnoty laboratoria na chodbu. Předěl mezi světlem a tmou je nepřirozeně náhlý.

MLADÝ VOJÁK

(*M. O.*)

Pojďte!

CORVICK vzhlédne k MLADÉMU VOJÁKOVI, který k němu natahuje paži. Přijme ji a nechá se zvednout na nohy. Společně vybíhají chodbou, CORVICK se v běhu vysvlékne z laboratorního pláště a odhodí ho.

MLADÝ VOJÁK

Exilium?

CORVICK

(*přikývne*)

Snad ještě zbývají nějaké únikové moduly.

MLADÝ VOJÁK

Ta tma… Nemohl jsem ani…

CORVICK

Já vím.

Přiběhnou k exiliu. CORVICK si otře dlaň do kalhot, kde na bílé látce ulpí krev, a položí ji na čtečku vedle zavřených dveří.

ŽENSKÝ HLAS Z REPRODUKTORU

(*příjemně, ale trochu roboticky*)

Doktor Corvick. Vítejte ve východním exiliu.

Dveře se otevřou a CORVICK s MLADÝM VOJÁKEM vběhnou dovnitř.

Obraz 7. INT. Východní exilium. Noc.

Malá kruhová místnost. Nalevo i napravo od vchodu vede slepá chodba. V obou chodbách jsou jedny vedle druhých oválné dveře s malým okénkem, skrz nějž je vidět do exosféry (únikové moduly jsou totiž pryč). Před každými dveřmi svítí holografická obrazovka, na znamení chybějícího modulu červeně (pouze jeden modul, v levé chodbě, je stále na místě a obrazovka před ním svítí zeleně). Podlaha i stěny jsou zakrvácené a leží tu mrtvoly nejméně deseti lidí s rozpáranými těly a utrhanými končetinami.

MLADÝ VOJÁK se zastaví a ionová puška mu málem vypadne z rukou.

MLADÝ VOJÁK

To… To…

CORVICK

Prohlédni moduly nalevo! Rychle!

MLADÝ VOJÁK se vzpamatuje a vběhne do levé chodby, zatímco CORVICK se žene tou pravou a kontroluje jednu holografickou obrazovku po druhé. Všechny svítí červeně.

CORVICK

(*u kletby udeří do nejbližší obrazovky pěstí*)

Pryč… Pryč… Pryč… Zatraceně!

MLADÝ VOJÁK

(*M. O.*)

Doktore? Jeden mám!

CORVICK se obrátí a utíká k MLADÉMU VOJÁKOVI, který stojí přede dveřmi se zeleně svítící obrazovkou.

CORVICK

(*poplácá MLADÉHO VOJÁKA po rameni*)

Dobrá práce.

MLADÝ VOJÁK se po dveřích natahuje. CORVICK shlédne k vlastní rozechvělé ruce, na jejímž hřbetu se mu ježí chlupy. Z úst mu při výdechu vyjde sotva viditelný obláček páry.

CORVICK

(*zastaví MLADÉHO VOJÁKA sevřením paže*)

Počkej!

MLADÝ VOJÁK

(*vytrhne se mu a sám se za paži chytne jako při bolesti*)

Au!

CORVICK se na vojáka zamračí.

MLADÝ VOJÁK

(*omluvně*)

Moje ruka… Jako bych ji měl zlomenou na stejném místě jako před lety.

CORVICK se dívá malým okénkem do tmy uvnitř únikového modulu. Z interiéru nevidíme vůbec nic. Tma uvnitř nakrátko mírně ustoupí a odhalí obrys vysoké, chorobně vychrtlé postavy. Proti sklu vyrazí dlouhá končetina a ostré paťáty v něm zanechají hluboké rýhy. Únikový modul se se skřípotem oddělí od výzkumné stanice, vzdaluje se.

Prostřih: únikový modul padá směrem k planetě. Záběr se rostoucí rychlostí řítí dolů a míjí při tom další moduly. Nakonec se zastaví u jednoho zabořeného v půdě uprostřed lesa. Zapadající slunce zalévá vrcholky stromů rudou září. V dáli se na spálené půdě rozprostírají trosky výzkumné stanice. Poblíž modulu stojí shrbený stařec. Za ním se schovává holčička, křečovitě svírá starcovu ruku a vykukuje zpoza jeho nohy. Oba na

modul hledí. Stařec vypadá znepokojeně, holčička vystrašeně. Z lesa se ozve hlasitý skřek, stařec sebou trhne a holčička se rozpláče.

MLADÝ VOJÁK

(*zhrozeně*)

Dostane se na planetu!

CORVICK

A nejspíš nebude jediný…

MLADÝ VOJÁK

Co budeme dělat?

CORVICK

(*předposlední větu šeptem*)

To jediné, co nám zbývá. Zničíme je. A tím i mou celoživotní práci… Pojď!

CORVICK s MLADÝM VOJÁKEM vyběhnou z exilia.

Obraz 8. INT. Chodba výzkumné stanice. Noc.

Stěny i podlaha jsou místy zakrvácené a sem tam se na chodbě povalují mrtvá těla (rozpáraná, napůl sežraná, s utrhanými končetinami).

CORVICK s MLADÝM VOJÁKEM utíkají chodbou. Okolí zní výstřely a křikem.

CORVICK

Nezastavuj! Nezastavuj!

Minou vojenský oddíl, který zaklekne a střílí do dáli. Na začátku chodby, jemuž se CORVICK s MLADÝM VOJÁKEM vzdalují, tma postupně pohlcuje červená světla.

CORVICK

Zůstaň se mnou, nebyl bys jim nic platný!

MLADÝ VOJÁK

Jak je chcete zničit? Říkal jste, že…

CORVICK

Každý z nich má v hlavě implantát. Jeho aktivace okamžitě ukončí mozkovou činnost, ale dá se to provést jen z operatoria.

CORVICK s MLADÝM VOJÁKEM doběhnou k operatoriu. CORVICK položí dlaň na čtečku vedle dveří.

ŽENSKÝ HLAS Z REPRODUKTORU

(*příjemně, ale trochu roboticky*)

Doktor Corvick. Přístup zamezen. Dveře do operatoria manuálně uzavřeny.

CORVICK

Zamezen?! Někdo se zamkl uvnitř?!

MLADÝ VOJÁK

(*selhávajícím hlasem*)

Doktore…?

CORVICK se ohlédne. Červená světla jedno po druhém ustupují tmě, jež se k nim blíží.

CORVICK

(*zběsile buší na dveře*)

Pomoc! Otevřete nám! Pomoc!

MLADÝ VOJÁK střílí z pušky. Tma se na okamžik zastaví, ale vzápětí postupuje ještě rychleji. CORVICK se obrátí a rozechvělou rukou vytáhne od opasku pistoli. Střílí, dokud

čím dál zběsileji pulzující modrý svit podél hlavně nedosáhne vrcholu, a pistoli s bolestným syknutím odhodí. Shlédne k popálené ruce. Před nimi svítí poslední čtyři světla. Poslední tři. Poslední dvě. Poslední.

JYNNA

(*M. O.*)

Shoane!

JYNNINA ruka (zatím vidíme jen tu) chytne CORVICKA za lem košile a vtáhne ho pootevřenými dveřmi do operatoria.

Obraz 9. INT. Operatorium. Noc.

Velká kruhová místnost, v jejímž středu se tyčí temně zářící sloup (záložní zdroj energie). Kolem něj je do kruhu rozeseto mnoho ovládacích panelů a obrazovek, některé ještě funkční. K několika přístrojům jsou přistaveny kožené židle.

Dveře do operatoria se za CORVICKEM okamžitě zabouchnou a s cvaknutím se automaticky uzamknou.

MLADÝ VOJÁK

(*z chodby; zoufale*)

Doktore!

CORVICK

(*přiskočí ke dveřím a lomcuje s nimi*)

Ne!

Udeří do nich pěstí. S MLADÝM VOJÁKEM na sebe hledí skrze dveřní okénko. Poslední světlo na chodbě zhasne.

CORVICK

(*lomcuje dveřmi, zoufalým hlasem*)

Ne, ne, ne!

Z chodby se ozve výkřik a na dveře dopadne tělo.

CORVICK zavře oči, čelem se opírá o okénko. Třesoucí se rukou stále svírá uzávěrové madlo dveří, až mu praská suchá kůže na kloubech.

JYNNA

Nemohl jsi nic dělat.

CORVICK se obrátí, vykulí oči a naprázdno otevře ústa. Záběr nejprve míří JYNNĚ na nohy a pomalu stoupá až k tváři, na níž se následně zaměřuje. JYNNA je zpocená a popraskané rty se jí trochu chvějí.

CORVICK

Jynno?! Co…? Jak…?

Záběr na JYNNIN zakrvácený laboratorní plášť, zpoza kterého vyčuhuje energoprojektilová pistole.

CORVICK

Jsi zraněná?

JYNNA zakroutí hlavou.

CORVICK

(*obejme JYNNU, v očích se mu lesknou slzy*)

Díky Nejvyššímu.

JYNNA nechává ruce spuštěné podél těla. Je téměř nehybná.

CORVICK

(*pohlédne JYNNĚ do tváře*)

Jynno… Co se stalo? Proč jsi tady?

JYNNA

Utíkala jsem. Jsou všude…

Dveře se otřesou. Tvor, jenž není v tmavé chodbě vůbec vidět, do nich opakovaně naráží. Při třetím nárazu se o pár centimetrů prohnou.

CORVICK

(*přikývne a obrátí se k přístrojům ve středu operatoria*)

Vyznáš se tady? Musíme kontaktovat planetu.

JYNNA

Neodpovídají. Zkoušeli jsme to.

CORVICK

(*u poslední věty mu trochu selže hlas*)

Funguje ještě cogitron? Musíme aktivovat implantáty. Musíme… je zničit.

CORVICK přistoupí k nejbližší obrazovce a o něco zakopne. Opře se o židli, aby nespadl.

CORVICK

Co to…?

Záběr na mrtvého DŮSTOJNÍKA (nejprve na tvář posetou čerstvými jizvami, poté na střelnou ránu v hrudi, nakonec na zbývající dvě rány v břiše).

CORVICK

(*těžce polkne a obrátí se k JYNNĚ*)

Zkoušeli…? Jynno… Neříkej mi, že… Prosím, řekni mi…

JYNNA

(*po tváři jí sklouzává slza*)

Nechtěla jsem… Ale byla to jediná možnost, jak tady zůstat, jak… Věděli, že je Jace nemocný, že kradu léky… že mi pomáháš! Věděli, že udělám všechno, abych… Která máma by to měla jinak, sakra?!

CORVICK

(*u druhé otázky ukáže na zastřeleného DŮSTOJNÍKA*)

Kdo to věděl? On?

JYNNA zakroutí hlavou. CORVICK k ní přistoupí, ale ona před ním ucouvne.

CORVICK

Zatraceně, Jynno, co se tady děje?! To ty jsi vypnula silové pole? Nechala jsi je utéct?

Ozve se skřípání kovu. Dveře se prohýbají víc a víc.

JYNNA

Zachrání ho. Převezou Jace do hlavního města, do péče nejlepších mediků. Najdou mu dobrou, milující rodinu, pokud tady dneska… Tak moc jsem ti to chtěla říct, Shoane. Ale ty bys nesouhlasil. Nedovolil bys, aby skutečně někomu ublížili.

CORVICK

Na planetě jsou čtyři miliardy lidí! Z Tungiónu se stane masový hrob!

JYNNA

Doufala jsem, že mě o to nakonec nepožádají, že se to vyřeší jinak. Ale situace se zhoršuje a Darro nás zradil.

CORVICK

Darro Valdric? Ten je přece mrtvý!

JYNNA kroutí hlavou, po tváři jí stékají slzy. CORVICK k ní znovu přistoupí a tentokrát ji stihne přitáhnout k sobě. Položí jí dlaň na tvář.

CORVICK

(*poslední větu naléhavě*)

Ještě máš šanci to napravit. Pomoz mi je zničit, prosím!

JYNNA

Nemůžu… Nemůžu…

CORVICK

(*hořce*)

Pak mi nedáváš jinou možnost.

Rukou sklouzne k JYNNINU pasu, odstrčí ji a zároveň s tím jí vytáhne z pouzdra u opasku pistoli. Míří na překvapenou JYNNU.

CORVICK

(*snaží se zastírat bolest*)

Aktivuj implantáty.

JYNNA

(*zoufale*)

Copak to nechápeš? Tohle…

CORVICK

Udělej to!

JYNNA

Udělej si to sám!

CORVICK

Abys mi při první příležitosti vpadla do zad? Očividně jsem blbec, ale podruhé už ti nenaletím. Tak bude to?!

JYNNA

Nevystřelíš.

CORVICK

Poslední varování!

JYNNA

(*natáhne se po pistoli*)

Blafuješ.

CORVICK vystřelí a JYNNA s výkřikem padne na jedno koleno. Prsty svírá průstřel ve stehně, kolem kterého se stahují svaly. CORVICKOVI se chvěje pistole tak moc, až ji musí chytit oběma rukama.

JYNNA

(*nevěřícně*)

Ty… jsi mě střelil.

CORVICK

A udělám to znovu, jestli neposlechneš. Aktivuj implantáty!

JYNNA

Nemůžu chodit!

CORVICK

(*chladně*)

Kulhat zvládneš.

Varovně pokročí vpřed, pistoli stále namířenou na JYNNU. Ta se svalí na zem a po třech se s bolestným sykáním doplazí k obrazovce ve středu místnosti. Vyhýbá se pohledu na zastřeleného DŮSTOJNÍKA. Vyškrábe se na židli a CORVICK jí hodí kovovou destičku pokrytou vyrytými znaky, kterou vyloví ze zadní kapsy kalhot. JYNNA ji přiloží ke čtečce, pracuje na ovládacím panelu.

JYNNA

Cogitron.

Chvíli vyčkává, ale nic se neděje.

JYNNA

(*obrátí se na CORVICKA*)

Hlasové ovládání je rozbité.

CORVICK

(*stále na JYNNU míří pistolí*)

Poradíš si.

JYNNINY ruce se míhají po ovládacím panelu.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS Z OVLÁDACÍHO PANELU

Doktor Corvick. S čím vám mohu pomoci? Aktivace implantátů, rozumím. Posílám žádost ke schválení.

Dveře odolávají neustálým výpadům a zdá se, že se každou chvíli musí zhroutit do operatoria.

CORVICK

Co tomu tak dlouho trvá?! Jestli jsi vymyslela další úskok…

JYNNA

Nemůžu za to!

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS Z OVLÁDACÍHO PANELU

Varování: integrita dveří klesla na třicet procent.

Ve dveřích se objeví menší trhlina a tou se protáhne dlouhá vychrtlá končetina s šedou popraskanou kůží. Ostré paráty prořízne vzduch, končetina se stáhne zpět do tmy. Dveřmi otřásají další nárazy.

JYNNA

(*křikne na obrazovku, zatímco ruce se jí dál míhají po ovládacím panelu*)

Tak co?!

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS Z OVLÁDACÍHO PANELU

Omlouvám se, doktore, stále jsem neobdržel odpověď. Integrita dve…

Dveře odletí do operatoria a málem zasáhnou CORVICKA do hlavy. Červená světla pohlcuje tma. CORVICK se rozběhne k obrazovce. Shodí JYNNU ze židle, pistole mu vypadne z rukou. JYNNA vykřikne bolestí, leží na zemi a na rtech jí prohrává smutný smířený úsměv.

CORVICK

(*hledí na obrazovku*)

Co jsi provedla?! Co jsi, sakra, provedla?!

CORVICK padne na kolena a skryje tvář v dlaních. Místnost se s jediným zablikáním obrazovky ponoří do úplné tmy.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS Z OVLÁDACÍHO PANELU

Příchozí zpráva: „Zaměstnavatelé doktora Corvicka mu děkují za věrné služby, ale žádosti nemohou vyhovět. Nechť je jejich společné dílo začátkem světlejších zítřků. Sláva svobodě, sláva Tungiónu.“ Aktivace zamítnuta.

Slyšíme, jak se ve tmě otevře chřtán nestvůry. Scéna končí zvukem tesáků, které se zaryjí do masa, a prasknutím mnoha kostí naráz.

Obraz 10. INT. Výčep v městečku Kadem. K večeru.

Menší výčep v okrajovém tungiónském městečku Kadem. Nehostinné kamenné zdi a šestice kruhových stolů, kolem kterých jsou vždy rozestavěny tři nebo čtyři židle. Z velké holografické obrazovky za barem vychází načervenalé světlo, běží na ní přenos gladiátorských her z kamenné arény s rudým pískem (různorodí bojovníci zápasí s meči, sekerami, kopími nebo válečnými kladivy, ve zbrojích vzdáleně připomínajících ty středověké).

VÝČEPNÍ Z KADEMU se opírá zády o bar, zírá na holografickou obrazovku. Poblíž sedí LUCIEN a s kovovým perem v ruce se sklání nad výkresem. Na stole před ním stojí cínový pohár s moštem, na jedné z vedlejších židlí leží kožené desky. U rohového stolu nalevo od vchodu tiše rozmlouvají FELYRA s PAŠERÁKEM, z protější strany LUCIENA upřeně pozoruje HOLČIČKA a poblíž dveří popíjí z ocelového korbelu pivo starý muž. V pozadí je slyšet přenos gladiátorských her.

První záběr vyplňuje poměrně realistický chřtán nestvůry, z něhož odkapávají sliny. Záběr se oddálí a my vidíme, že se jedná pouze o kresbu (nestvůra má s těmi z výzkumné stanice nad Tungiónem pramálo společného). Oddálený záběr na LUCIENA, v rohu záběru se na chvíli objeví nápis: „Těžařská planeta Tungión. Současnost.“

LUCIEN se zamračí, nastaví pero na červenou barvu a obtáhne oko nestvůry. Zvedne kresbu do úrovně očí a zkoumavě si ji prohlíží. Záběr na celou kresbu, kde mladík zdánlivě podobný LUCIENOVI (přestože je viditelně starší, vyšší a statnější než LUCIEN) neohroženě míří na nestvůru ionovou puškou.

HOLČIČKA

(*vyšvihne se na volnou židli vedle LUCIENA*)

To je hezký. Co je to?

LUCIEN

(*trhne sebou leknutím a kresbu rychle otočí*)

Hej, do toho ti nic není!

HOLČIČKA

(*pohupuje nohama ve vzduchu*)

Zlobíš se? Ten kluk na obrázku vypadal trochu jako ty. Chci se kouknout!

LUCIEN

(*zaváhá*)

Není to hotové.

HOLČIČKA

Tak já počkám, jo?

LUCIEN

Nechceš raději dělat něco jiného?

HOLČIČKA zavrtí hlavou. LUCIEN uloží kresbu a pero do kožených desek. Očima bloudí po výčepu, zastavuje se na holografické obrazovce.

HOLČIČKA

(*fascinovaně sleduje FELYRU, která sedí s PAŠERÁKEM u rohového stolu*)

Tvoje maminka je taky pašerák?

LUCIEN

Ne. A kdyby ano, byla by to pašeračka. Pašerák je muž.

HOLČIČKA

Ty seš nějakej chytrej. Kolik ti je?

LUCIEN

Dvanáct.

HOLČIČKA

(*napřímí se*)

Mně bude příští měsíc devět.

LUCIEN

Hm.

HOLČIČKA

A co teda tvoje maminka dělá?

LUCIEN

Ona… vyřizuje obchodní věci. Všude po planetě.

HOLČIČKA

Jaký obchodnický věci?

LUCIEN

To bys stejně nepochopila! A říká se obchodní.

HOLČIČKA

Je moc hezká.

První detailnější záběr na FELYRU.

HOLČIČKA

Moje maminka prej byla taky moc hezká. Máš tatínka?

LUCIEN se sevřenými rty zakroutí hlavou.

HOLČIČKA

A chtěl bys? Já bych moc chtěla maminku.

Holografická obrazovka na okamžik zhasne, a když se opět rozsvítí, je na ní HLASATEL. Za jeho zády se promítají záběry hořícího lesa, které brzy HLASATELE zcela nahradí, a my vidíme i prchající zvěř a dopadající meteority.

HLASATEL

(*M. O.*)

Požárů na západní polokouli přibývá. Sanctarovo direktorium rozhodlo o mimořádném nasazení hasicích kohort.

Hořící les vystřídají záběry gladiátorských soubojů. Jeden bojovník zrovna brutálně zabije jiného.

HLASATEL

(*M. O.*)

Na imperiálním Sadusu byly zahájeny gladiátorské hry. Tato snaha o zastrašení nezávislých planetárních systémů letos potrvá šest týdnů. V posledních třinácti letech vystoupilo z Imperiálního systému po vzoru Tungiónu více než šest desítek planet a další se navzdory imperiálním snahám přidávají.

Gladiátorské souboje vystřídají záběry tungiónských vojáků (stejně oděných jako TUNGIÓNSKÝ VOJÁK) zajišťujících okolí dlouhé městské obytné budovy z černého kamene. Mezi sloupovím i na železných balkonech nad ulicemi se schovávají civilisté. Z dáli zní střelba.

HLASATEL

(*M. O.*)

Ozbrojené střety nedaleko paláce Sanctarova direktoria. Vojáci museli opět zasahovat proti radikální Svobodě pro Tungión.

LUCIEN nervózně pohlédne na FELYRU, která dál nerušeně rozmlouvá s PAŠERÁKEM. Zato HOLČIČKA se zájmem sleduje holografickou obrazovku, na níž se vrátí HLASATEL (na chvíli ho částečně překryje nápis: „Noční hlášení jedenáctého šeropádu roku 459 III. Imperátora“).

HLASATEL

Mluvčí Svobody pro Tungión tvrdí, že útoky v blízkosti paláce jsou reakcí na přetrvávající represi ze strany Sanctarova direktoria. Poukázal na to, že jen tento týden vyšly do ulic statisíce obyvatel hlavního města.

SANCTAR

(*na holografické obrazovce vystřídá HLASATELE, za sebou má monumentální kamenný palác a v rohu záběru se objeví nápis: „tungiónský kancléř Yddalus Sanctar“*)

Teroristé! Jediným cílem Svobody pro Tungión je uvrhnout planetu zpět do spárů Impéria. To nedopustíme!

FELYRA se zvedne od stolu a jde k baru.

HLASATEL

(*vrátí se na obrazovku*)

Sanctarovu direktoriu vypršel mandát před čtyřmi lety a jeho oponenti vidí v sílících protestech začátek občanské války.

SANCTAR

(*vrátí se na obrazovku*)

Občanská válka je nesmysl. Naše direktorium má stále podporu většiny a…

FELYRA

(*zastaví se u baru; zasmušile k VÝČEPNÍMU Z KADEMU*)

Máme tohle zapotřebí?

VÝČEPNÍ Z KADEMU

(*ztiší zvuk holografické obrazovky, až slova přestanou být zřetelná; neúměrně nahlas*)

Co?

FELYRA

(*před poslední větou se na chvíli odmlčí*)

Za čtrnáct let nevypadlo z toho parchanta nic než snůška lží, nesplnil jedinej… Jdeme, Luciene!

VÝČEPNÍ Z KADEMU nechápavě sleduje odcházející FELYRU. LUCIEN rychle sebere kožené desky a spěchá za ní z výčepu.

Obraz 11. EXT. Městečko Kadem. K večeru.

Městečko na okraji tungiónské civilizace. Dlážděné ulice se táhnou mezi křídlovými domy se špičatými střechami, železnými balkony, vitrážovými okny a tmavomodrými prapory se zlatým orlem nad vchody. Do stěn z černého kamene jsou vytesané polorozbořené náboženské reliéfy, které ale často překrývají holografické plakáty. Na ulicích se povalují

hromady těžebního odpadu, postupně odklízené tmavomodrými lesklými drony. Čas od času ční z dlažby podlouhlá lampa.

FELYRA jde dolů ulicí.

LUCIEN

(*vyběhne za matkou; vyčítavě*)

Slíbila jsi, že těch poznámek necháš.

FELYRA podrží ukazovák na sigilu v levém uchu. Mračí se.

LUCIEN

Akorát se dostaneme do problémů jako minule… Tohle měla být naše společná dovolená… Matko!

FELYRA

(*zastaví se a otočí se na LUCIENA*)

Co je?!

LUCIEN

(*také se zastaví; zaraženě a nejistě*)

Nepodařil se ti obchod?

FELYRA

Není tady. Vezu mu zboží přes půlku planety a on se na mě vykašle!

LUCIEN

Možná uvízl někde na cestě?

FELYRA

Ani jeho kumpán o něm nic neví. A sám nemá dost peněz, aby to převzal za něj.

FELYRA znovu podrží sigilus v levém uchu.

FELYRA

(*opět jde dolů ulicí*)

Neříkala jsem tvojí sestře, ať je na příjmu? Takhle to dopadá vždycky, když jí ustoupím…

LUCIEN spěchá za FELYROU.

FELYRA

Nevíš, kam šla?

LUCIEN

Říkala jen, že si chce prohlédnout městečko.

FELYRA

(*tišeji*)

Já jí dám prohlídnout si městečko…

FELYRA ještě jednou zkusí kontaktovat NÁRIU sigilem. Po chvíli ukončí spojení a ještě přidá do kroku. LUCIEN nestíhá.

FELYRA

Přísahám stvořitelům, že jestli ji nachytám, jak zase někde nasává nebo kouří to svinstvo…

Ulice prudce klesá. LUCIEN musí místy popoběhnout a stěží popadá dech.

LUCIEN

(*udýchaně*)

Nemůžeš trochu zpomalit?

FELYRA se náhle zastaví a hledí na železnou vývěsku s nápisem: „Výčep Železný dráp“. LUCIEN do ní málem narazí. FELYRA se rozejde podle šipky na vývěsce, opět velmi svižně.

LUCIEN

(*dobíhá ji*)

Nestíhám tě, víš? Nejsem jako ty nebo…

FELYRA

(*polohlasně k sobě samé*)

Ne, to nejsi.

Záběr na posmutnělého LUCIENA (je patrné, že FELYRU slyšel). Společně zahnou za roh.

Obraz 12. EXT. Před výčepem Železný dráp. Večer.

Výčep na okraji městečka Kadem. Větší budova z černého kamene s několika špičatými střechami a vitrážovými okny, nad vchodovými dveřmi z tmavého dřeva je natažený tmavomodrý prapor se zlatým orlem. Vedle vchodu trčí do ulice zastřešená terasa s několika delšími dřevěnými stoly a lavicemi. Zapadající slunce ji zalévá rudým světlem. Pod městečkem se rozpíná les, v korunách stromů se vznáší mlha.

NÁRIA s načervenalýma očima sedí u stolu mezi MNICHEM a druhým mladíkem, třetí a čtvrtý sedí naproti nim (všichni mladíci jsou odění v mnišských kutnách). Kromě nich na terase nikdo není, z ocelových korbelů upíjejí pivo. MNICH s druhým mladíkem NÁRIU osahávají.

FELYRA

(*vběhne na terasu*)

Nário! To snad nemyslíš vážně!

NÁRIA svůj korbel rychle odstrčí, ale mladíci nevypadají, že by je FELYŘIN příchod jakkoliv vzrušoval. LUCIEN stojí stranou s úzkostlivým výrazem.

FELYRA

(*vytáhne NÁRIU za paži od stolu*)

Tohle jsi, mladá dámo, přehnala!

NÁRIA

Coo?

FELYRA

Jaký co?! Táhne to z tebe jak z destilačního kotle!

NÁRIA kajícně sklopí hlavu. Mladíci se smějí.

FELYRA

(*na mladíky*)

Bavíte se dobře?!

MNICH

(*vstane od stolu; smířlivě*)

Pardon, my jenom…

FELYRA

(*popadne ho za vršek kutny, přitáhne k sobě a z prsou mu strhne kovový emblém*)

My jenom co?! Seber si kamarády a padejte domů, nebo vás nahlásím vojákům! Za sympatizování s Impériem si odmakáte v dolech nejmíň deset let!

MNICH pobledne a ustoupí. Zbývající mladíci vyskočí od stolu a jeden z nich vezme MNICHA za paži. Společně všichni čtyři spěchají do výčepu. LUCIEN si oddechne.

NÁRIA

(*se sklopeným pohledem*)

Mami, já…

FELYRA

Tohle bylo naposledy! Ještě jednou a jedeme rovnou domů! Konec dovolený!

NÁRIA

(*mumlá*)

Chceš říct, až dostaneš peníze za svoje pašovaný zboží.

FELYRA

Chceš mi něco říct?!

NÁRIA zakroutí hlavou a trochu se u toho zamotá.

FELYRA

(*vezme NÁRIU za paži a táhne ji k lesu*)

Tak jdeme.

LUCIEN

(*překvapeně*)

Nebudeme čekat na vznášedlo?

FELYRA

Ne. Zpátky do stanový osady jdeme po svejch.

LUCIEN

Ale já jsem nic neudělal.

FELYRA neodpovídá.

LUCIEN

Tohle není fér!

FELYRA

(*zastaví se a otočí se na LUCIENA*)

Máš pravdu, není to fér. Měla jsem jet sama, ale já blbka zase ustoupila a vzala vás s sebou. A jak se mi odvděčujete?

LUCIEN

Nic jsem neudělal! A chtěli jsme se ubytovat tady, ne na druhé straně lesa. V noci je ve stanu taková zima, že skoro nespím.

FELYRA

Kdybyste jenom věděli, kolikrát jsem se v dešti choulila pod kořeny stromu a přála si, abych měla nad hlavou aspoň mizernou stanovou plachtu! Tejden na kraji civilizace vám jedině prospěje.

FELYRA se opět rozejde a tentokrát už NÁRIU za paži netáhne.

Obraz 13. EXT. Lesní pěšina. Noc.

Úzká klikatá pěšina uprostřed hustého lesa na okraji tungiónské civilizace, vedoucí z městečka Kadem do stanové osady. Stromy se nad pěšinu naklání, větvemi a listy pohybuje vítr. Na noční obloze září hvězdy se čtveřicí tungiónských měsíců (zbylé dva nejsou vidět).

FELYRA s NÁRIOU jdou vedle sebe, FELYRA jim svítí na cestu nasazenou čelovou svítilnou. LUCIEN jde kus za nimi a k hrudi si tiskne kožené desky. Je nervózní, očima bázlivě těká kolem sebe. Na okamžik vidíme záběr z pohledu někoho, kdo trojici sleduje z úkrytu mezi stromy. Nedaleko zapraská větvička a LUCIEN sebou trhne leknutím. Toužebně pohlédne na FELYRU s NÁRIOU, ale se zaťatými zuby pokračuje v chůzi se stejným odstupem jako dosud.

LUCIEN

(*šeptem*)

Nesmím se bát. Nesmím se bát.

Na okamžik opět vidíme záběr z pohledu někoho, kdo trojici sleduje z úkrytu mezi stromy. Ozve se tiché nelidské zachrčení a pozorovatel se pohne vpřed (patrné pouze z pohybu záběru, z pozorovatele nevidíme nic). FELYŘINA čelová svítilna zničehonic zhasne.

FELYRA

(*M. O.*)

Co je s tím krámem?!

Stále vidíme LUCIENA a stromy, přestože méně zřetelně. Veškeré zvuky (včetně ševelení listů) utichnou. LUCIEN se zastaví, chvěje se. Z úst mu při výdechu vyjde sotva viditelný obláček páry. Záběr mu pomalu vyjíždí od konečků prstů po zápěstí, přičemž vidíme, jak se mu postupně s pohybem záběru ježí chlupy na hřbetu ruky (umocněno zvukovým efektem praskání, které se s pohybem záběru zintenzivňuje).

LUCIEN

(*dotkne se zhojené jizvičky na bradě*)

Au…

Za dvojicí propletených stromů za LUCIENOVÝMI zády se něco pohne. Ze tmy pomalu vypluje končetina (až po zápěstí) a do kůry stromu se zaryje čtveřice ostrých pařátů. Při rozrytí dřeva tiše zaskřípají. Zpoza stromů vyplouvá celá paže, pak noha (obě končetiny jsou vychrtlé a šlachovité), poté polovina hlavy bez dutin, a nakonec celá nestvůra – vysoká, chorobně vychrtlá, s končetinami neúměrně dlouhými tělu (vidíme převážně jen stíny, obrysy). Pomalu se přibližuje k LUCIENOVI, jako by se tmou brodila.

Ozve se tiché zachrčení a LUCIEN se prudce otočí. Z nestvůry vidí podstatně méně než my, přesto však upustí kožené desky na zem a s křikem se rozběhne za FELYROU, do níž málem narazí.

FELYRA

Pomalu, pomalu, nezabij se.

FELYRA pohlédne na NÁRIU a čelová svítilna se rozzáří. LUCIEN křečovitě svírá matčinu ruku a vyděšeně zírá do tmy.

FELYRA

(*poklekne k LUCIENOVI*)

Jsi v pořádku? Co tě vystrašilo?

LUCIEN

(*rozechvěle*)

Ně-něco… j-j-sem slyšel… Něco… t-tu bylo.

FELYRA

Kde?

LUCIEN

(*ukazuje roztřesenou rukou*)

T-támhle, u pěšiny.

FELYRA se tím směrem obrátí a svítilna okamžitě zhasne. Nakrátko vidíme záběr z pohledu nestvůry, která pozoruje trojici lidí na pěšině, a slyšíme její tiché chrčení. FELYRA se obrátí zpět na LUCIENA a svítilna se znovu rozsvítí.

FELYRA

(*mateřsky se usměje a dlouze LUCIENA obejme*)

Víš, že se nemusíš bát, když jsem s tebou. Ochráním vás. Vždycky.

FELYRA vstane a vezme obě děti za ruku. NÁRIA je odtažitá, ale nevytrhne se jí.

FELYRA

Pojďte, než nám to znova zhasne.

Rozejdou se. Z pohledu nestvůry vidíme, jak trojici ještě chvíli pozoruje, než se s chrčením odvrátí od pěšiny k lesu.

Obraz 14. INT. Kokpit raketoplánu. Noc.

Kokpit viditelně poškozeného raketoplánu (holografické obrazovky, ovládací panely, monitorovací zařízení), jenž prolétá hustým polem asteroidů obklopujícím planetu Tungión (už je skoro na vnějším okraji asteroidového pole). Pravá tryska, rozpálená do ruda a vypouštějící jemné krystalky ledu, je obsypaná malými tmavomodrými drony, kteří ji opravují. Na povrchu mnoha asteroidů se blýská záře, z níž proti raketoplánu vyrážejí oslepující paprsky energie.

JORVAN pilotuje. DARRO vedle něj spouští diagnostiky škod a kontroluje průběh oprav, naproti sobě má ovládání děla. Oba dva jsou připoutaní na sedadlech. Záběry v kokpitu se střídají se širšími záběry manévrujícího raketoplánu. V rohu širšího záběru se na chvíli objeví nápis: „Asteroidové pole kolem těžařské planety Tungión. Před dvěma měsíci.“

JORVAN

Střílej! Střílej! Všem se jim nevyhnu!

DARRO

(*oči upřené na stavový diagram děla; zoufale*)

Dělo je zaseklý! Nemůžu s ním otáčet!

JORVAN

Pošli tam servidrony!

DARRO

(*pohlédne na diagram s diagnostikou pravé trysky, který zobrazuje i stav nouzových oprav: 47 %*)

Všechny dělaj na pravý trysce! Budou dostupný tak za…

Jeden z paprsků proletí těsně kolem pravé trysky, utrhne kus kovu a smete většinu dronů. Raketoplán se třese.

JORVAN

Drž se!

Raketoplán prudce manévruje a jen o kousek uniká střetu s dalšími paprsky. Nakonec těžce přistane na malém asteroidu na samém vnějším okraji asteroidového pole. Nastane naprosté ticho, z širokého záběru vidíme raketoplán zabořený do povrchu asteroidu.

DARRO

(*trochu zakrvácený, s bolestným sykáním se snaží zvednout ze sedadla*)

Kurva… Kurva, kurva, kurva, kurva!

DARRO se prudce odstrčí od sedadla, ale pás ho strhne zpět. Stahuje mu hruď tak, že nemůže pořádně dýchat. DARRO zápolí se zapínáním, nakonec z přihrádky před sebou vytáhne nůž a pás přeřízne. Hluboce se nadechne. Obrací se k JORVANOVI, který klidně sedí vedle něj – polovinu tváře má ošklivě popálenou a vestu prosáklou krví.

DARRO

(*vrhne se k němu*)

Jorvane!

JORVAN

(*slabým hlasem*)

Darro… Po… dělalo… se to.

DARRO

Měl bejt vypnutej! Aegis Tungionis měl bejt vypnutej!

DARRO přeřízne i JORVANŮV pás a opatrně mu vyhrne vestu. JORVAN se zaťatými zuby odvrátí tvář od rozšklebeného zranění v boku.

DARRO

Do prdele…

JORVAN

(*slabým hlasem*)

Vypadá to špatně, co?

DARRO

Ne, ne, jenom to bude chtít trochu…

JORVAN na DARRA dlouze pohlédne.

DARRO

Vypadá to špatně. Zatraceně špa… Mrzí mě to, Jorvane. Takhle to dopadnout nemělo.

JORVAN

(*slabým hlasem a se smutným ironickým úsměvem*)

Sanctarovské direktorium se svých občanů nevzdává jen tak.

DARRO

(*u první věty udeří do ovládacího panelu*)

Zatracenej Rhyss! Ujišťoval mě, že bude vypnutej, že proletíme bez pro…

JORVAN se rozkašle a DARRO se zarazí. Z přihrádky přes sebou rychle vytáhne dezinfekci s obvazem.

DARRO

(*obrácený k JORVANOVI rozdělává obvaz*)

Nebude to zrovna příjemný, kamaráde, ale budeš muset vydržet. Za mlada jsem sloužil v armádě jako medik, myslím, že…

JORVAN

(*slabým hlasem*)

Ne.

DARRO

(*zaraženě*)

Co?

JORVAN

(*slabým hlasem*)

Ne. Musíme zmizet.

DARRO

Přece tě tady nenechám vykrvácet!

JORVAN

(*pokusí se k DARROVI vztáhnout ruku, ale nemá dostatek sil; slabým hlasem*)

Zvlá… dnu to.

DARRO na něj chvíli nerozhodně hledí. Poté vrátí dezinfekci s obvazem do přihrádky a pevně sevře JORVANOVU ruku ve své.

DARRO

Postarám se o tebe hned, jak budeme ve vzduchu.

Na jedné z holografických obrazovek spustí celkovou diagnostiku škod a studuje jednoduchou vizualizaci raketoplánu, kde červeně svítí kriticky poškozené části. Ty si postupně rozklikává, dotykem vizualizaci otáčí, aby si ji prohlédl ze všech úhlů (kolem vždy vyskáče mnoho statistik), a spouští nouzové opravy. Přenastavuje řízení raketoplánu na místo pomocného pilota, z ovládacího panelu před ním vyjíždí knipl. JORVANA delší dobu nevidíme v žádném záběru.

DARRO

Rozchodí to. Až na Morathar nedoletíme, ale na hranicích nás stejně čapnou Imperiálové.

JORVAN má sklopenou tvář a neodpovídá. DARRO na něj znepokojeně pohlédne.

DARRO

(*ke konci zoufale*)

Jorvane? Jorvane? Jorvane!

Vrhne se k němu a otočí jeho bezvládnou hlavu k sobě. JORVANOVA tvář je nehybná, v očích, které mrtvě zírají do prázdna, se odráží světlo holografické vizualizace. DARRO skryje svou tvář v dlaních a chvíli v této pozici v naprostém tichu setrvává.

DARRO

(*šeptem*)

Tak blízko… Tak zatraceně blízko…

Na holografické obrazovce před ním zabliká oznámení o dokončených nouzových opravách. DARRO zažehne trysky, oběma rukama sevře knipl a raketoplán se s námahou odlepí od asteroidu. Odlétá.

Záběr se od raketoplánu po chvíli odpoutá a bleskovou rychlostí se řítí kosmem (kolem všemožných vesmírných těles), až se zastaví na imperiálním křižníku.

Obraz 15. EXT. Stanová osada. Noc.

Stanová osada na okraji tungiónské civilizace. Stany se mačkají jeden vedle druhého na otevřeném prostranství obklopeném stromy. Většina stanových plachet je tmavomodrá, před některými vchody svítí cestovní lampy. FELYŘIN malý špičatý stan s černou plachtou stojí na jednom okraji osady (nedaleko začíná lesní pěšina), zatímco na tom protějším září obří mnohapatrová dřevěná bouda (svítí se v mnoha vitrážových oknech) se stěnami vyztuženými železnými pláty. Vstupuje se do ní přes výčep, nad jehož vchodem visí oprýskaná kovová vývěska s nápisem: „Sutiny“.

Podél pravé stěny boudy sestupuje sráz na malé prostranství poseté střepy a prázdnými kapslemi. Tam ze samé paty budovy vyčnívají lišejníkem porostlá vrata zabezpečená těžkou závorou. Hluboko pod zalesněným srázem se rozkládá jezero.

Záběr na LUCIENA vylézajícího z FELYŘINA stanu s oválným pouzdrem v ruce. Poblíž postávají FELYRA s nasazenou čelovou svítilnou (světlo je slabší, utlumené) a NÁRIA s tváří sklopenou k zemi.

FELYRA

Tak jo, umejt a spát.

LUCIEN se zamračí na NÁRIU a odchází k zářící boudě.

FELYRA

(*s povzdechem si sundá čelovou svítilnu a uloží ji do kapsy kožené vesty*)

Poslouchej, Nário… Tohle musí skončit.

NÁRIA

(*s tváří stále sklopenou k zemi*)

Bylo to jenom pivo, mami.

FELYRA

Moc dobře víš, že o to tady nejde.

NÁRIA

Tak o co?

FELYRA

Chlast pochopit dokážu, taky mi bylo šestnáct, ale ty… Seš věčně duchem nepřítomná, oči máš červený jak šedivec na lovu a Lucien u tebe nedávno našel ampuli narvixu.

NÁRIA

Říkala jsem mu, ať mi neleze do věcí!

FELYRA

Zatraceně, Nário, to nechápeš, co se ti snažím říct?! A tohle…

Mávne k NÁRIINU výstřihu.

FELYRA

(*otázku naléhavě*)

Nechalas ty mnichy, ať si dělaj, co se jim zachce. Proč?

NÁRIA pokrčí rameny.

FELYRA

(*rezignovaně*)

Víš co? Já to vzdávám. Nepomohlo nekonečný domlouvání, nepomohly sebepřísnější zákazy a já už na to prostě nemám.

NÁRIA konečně vzhlédne. Bělmy jí prorůstají rudé žilky.

FELYRA

Chceš si nadobro zničit život? Prosím. Ale v tom případě se drž od Luciena co nejdál.

NÁRIA přikývne. Na okamžik se zdá, že má v očích slzy. Odevzdaně se šine za LUCIENEM, který už se ztratil ve tmě. FELYRA si znovu povzdychne. Chvíli za NÁRIOU znaveně hledí, poté vleze do stanu a prohledává koženou brašnu s nápisem „Nária“ vyraženým do kovového štítku. Vytáhne z brašny dvě ampule z poloviny naplněné obsidiánovým práškem, zklamaně nad nimi zakroutí hlavou a strčí si je do kapsy. Vyleze ze stanu a také se vydává k zářící boudě v dáli (NÁRIU už nevidíme).

U boudy FELYRA nahlédne vitrážovým oknem do výčepu Sutiny, chvíli sleduje rozmazané siluety popíjejících lidí. Na venkovní dlažbě se pohybují stíny LUCIENA s NÁRIOU, kteří se za rohem oplachují (slyšíme srší vodu). Před výčepem nikdo není. FELYRA se rozhlédne a začíná sestupovat po prudkém srázu podél pravé stěny boudy.

Na malém prostranství pod srázem si nasadí čelovou svítilnu a zapne ji. Dává si pozor, aby příliš nešlapala ve střepech a prázdných kapslích. Přistoupí k vratům porostlých lišejníkem, odtáhne těžkou závoru a vklouzne do opuštěného skladu.

Obraz 16. INT. Opuštěný sklad ve stanové osadě. Noc.

Rozlehlé prostranství v nejnižším patře obří boudy. Na stěnách se usazuje plíseň, všude se povalují svazky zrezlých tyčí a prázdné zrezlé bedny (často bez víka). Vše pokrývá hustá vrstva prachu. Za větším svazkem tyčí se zpola skrývá FELYŘINO vznášedlo – podlouhlý

kovový stroj s dvojicí trysek na zádi, rozcupovanou koženou sedačkou a čtyřmi kovovými bednami po stranách (dvě na levé, dvě na pravé).

FELYRA

(*přistoupí ke vznášedlu a pohladí kovovou konstrukci*)

Ahoj, krásko.

Vyhoupne se na sedačku, přiložením dlaně mezi řídítka stroj aktivuje a cosi zaklikne na malém ovládacím panelu.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Spouštím kontrolu nákladu.

Bedny na stranách vznášedla mírně zavibrují.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Stav nákladu: devadesát devět a osm desetin procenta. Ochranný systém: aktivní. Pokusy o neautorizované vniknutí: žádné.

FELYRA

Kde jsou ty zbejvající dvě desetiny?

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Vyzvednuty před třiadvaceti hodinami.

FELYRA

(*zamračí se*)

Říkal jsi, že neproběhnul žádnej pokus o neautorizovaný vniknutí.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Souhlasí. Ochranný systém byl deaktivován zadáním přístupového kódu.

FELYRA

(*první větu šeptem a trochu zlostně*)

Ta vynalézavá kostějka! Změň přístupovej kód. A tentokrát vymysli takovej, na kterej Nária nepřijde.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Změna provedena. Mám spustit podrobnou analýzu?

FELYRA

Mhm.

Tentokrát se mírně rozvibruje celé vznášedlo a v jeho okolí se zvíří prach.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Místo: stanová osada poblíž městečka Kadem. Čas: 23:47. Vojáci v okruhu jednoho kilometru: žádní. Veřejné zmínky o protipašeráckých zátazích v okolí: žádné. Odhadovaná šance na odhalení: sedmnáct procent. Odhadovaná trestní sazba při…

FELYRA

(*podrážděně*)

Ráno jsi říkal osm procent.

MUŽSKÝ ROBOTICKÝ HLAS ZE VZNÁŠEDLA

Ano. Šance na odhalení se s každou hodinou zvyšuje o…

FELYRA

Přestaň.

Přes ovládací panel robotického asistenta vypne. Ruce položí na řídítka a zavře oči. Po chvíli je znovu otevře a něco dělá na ovládacím panelu. Prostor prozáří holografický obraz.

O dvanáct let mladší FELYRA sedí v lese na kmeni vyvráceného stromu, ruku položenou na velkém břiše (je těhotná). Se šťastným výrazem sleduje CASPIANA, který klečí vedle čtyřleté NÁRII, ukazuje do trávy na nějaký hmyz a něco dceři vysvětluje.

CASPIAN

(*otočí k FELYŘE hlavu; pobaveně*)

Ty si nás nahráváš!

MLADÁ FELYRA

(*s úsměvem shlédne ke kovovému tabletu po pravé ruce, jehož obrazovka promítá stejný obraz, jaký vidíme my*)

Možná.

CASPIAN

(*zvedne se a jde k ní*)

Ne že mi z toho servidronu vyždímáš všechnu energii. Ještě ho budu potřebovat.

MLADÁ FELYRA

(*na konci se zkroutí bolestí*)

Neboj, má energie víc než dost. Líbilo se mi, jak jste s Nárou… Au!

CASPIAN

(*se znepokojeným výrazem a rukou na FELYŘINĚ rameni*)

Jsi v pořádku?

MLADÁ FELYRA

(*s rukou na břiše*)

Jo… Jenom je dneska nějak při síle.

CASPIAN

(*s úsměvem zakroutí hlavou*)

Luciene, Luciene.

MLADÁ FELYRA

Nevíš, jestli to bude kluk. Za pár tejdnů tady můžeš mít druhou Náriu.

CASPIAN

Myslím, že bude. A to jméno mu bude moc slušet.

ČTYŘLETÁ NÁRIA

Tatíí! Poď se kouknout!

CASPIEN se na FELYRU usměje a políbí ji.

ČTYŘLETÁ NÁRIA

Tatíííí!

MLADÁ FELYRA

(*se smíchem CASPIENA odstrčí*)

Tak běž, ty…

FELYRA holografický obraz vypne a nehnutě zírá do tmy. Po tváři jí stéká slza.

Obraz 17. INT. Felyřin stan. Noc.

Vnitřek FELYŘINA malého špičatého stanu. Na zemi leží tři otevřené kožené brašny s železnými štítky (do jednoho vyryté „Nária“, do druhého „Lucien“, do třetího jen „F.“), pár kusů poházeného oblečení a tři nocležní vaky.

Nalevo leží zády k LUCIENOVI NÁRIA, vak napravo od něj je prázdný.

LUCIEN se převaluje.

NÁRIA

(*otráveně*)

Nemůžeš bejt chvíli v klidu?

LUCIEN

Nemůžu spát.

NÁRIA

Já taky ne, když se pořád převaluješ.

LUCIEN

Za jak dlouho myslíš, že se vrátí?

NÁRIA

Máma? Určitě teď dřepí ve výčepu. A ještě dlouho bude. Dovolená jako vždycky…

LUCIEN

Myslíš, že by se mnou…

LUCIEN se zarazí a chvíli slyšíme jen NÁRIINO oddechování.

NÁRIA

Co?

LUCIEN

Ale nic.

NÁRIA

(*otočí se čelem k LUCIENOVI*)

Co tě žere?

LUCIEN

Mé desky s výkresy. Zůstaly v lese.

NÁRIA

(*pobaveně*)

Vypadly ti, když jsi k nám pelášil jako…?

Zpozoruje LUCIENŮV ztrápený, trochu ustrašený výraz a zarazí se.

NÁRIA

Nic tam nebylo, Luci. Maximálně nějaký zvíře.

LUCIEN

Vím, co jsem viděl.

NÁRIA

A stejně tam chceš jít? Kvůli pár počmáranejm papírům?

LUCIEN

(*u první věty zadržuje zlost*)

To nejsou žádné… Záleží mi na nich.

NÁRIA

Třeba zejtra zase půjdem do městečka.

LUCIEN

To je pozdě! Někdo tam půjde před námi a sebere mi je.

NÁRIA

Kdo by sbíral… Teď v noci tam s tebou máma určitě nepůjde.

LUCIEN

(*obrátí se k NÁRIE zády*)

Protože mě nesnáší.

NÁRIA

Neříkej hlouposti.

LUCIEN

(*první větu umíněně*)

Nesnáší mě. Protože jsem jiný… Jiný než ona a ty a…

NÁRIA

(*něžně se dotkne LUCIENOVA ramene*)

Nevíš, jakej byl ve dvanácti táta. Klidně moh bejt stejně…

LUCIEN

(*otočí se k NÁRIE; rozhořčeně*)

Stejně ustrašený jako já? Stejně k ničemu?

NÁRIA

Máma tě miluje. Nás oba. Jenom je to pro ní těžký…

LUCIEN

Já přece nemůžu za to, co se mu stalo. Ani za to, že jsme tady uvěznění, že nemůžeme na jinou planetu. Zabydlet se na Tungiónu bylo jejich rozhodnutí!

NÁRIA

(*vážným hlasem*)

Tohle před mámou nikdy, nikdy neříkej. Vkládali do kancléře obrovský naděje.

LUCIEN

Copak neviděli, co je Ydallus Sanctar zač?

NÁRIA

(*povzdechne si*)

Lidi se měněj. Když jsem byla malá, lidi kancléře zbožňovali. Věřili, že je ochrání před Impériem, že na Tungiónu vykvete novej, svobodnější svět. Tak jako naši rodiče. Máma byla dokonce ochotná vzdát se…

LUCIEN

(*u poslední věty se převrátí na záda*)

Práce meziplanetární pašeračky? Pořád lituje, že o ni přišla. Kvůli nám…

NÁRIA

Chtěli nás ochránit před Impériem, Luci. A po tom, co se stalo tátovi, ti musí bejt jasný, proč to pro ně byla taková priorita.

LUCIEN

(*v očích se mu lesknou slzy*)

Kéž by se to nikdy nestalo. Kéž by byl táta naživu a máma mohla opouštět planetu, jak by se jí zachtělo. Pak bychom se konečně všichni měli dobře.

NÁRIA

(*pohladí LUCIENA po tváři a vřele se na něj usměje*)

Pojď spát, Luci. Byl to dlouhej den.

Převalí se na druhý bok a brzy usíná. LUCIEN dál zírá do tmy.

Obraz 18. INT. Gravorská orbitalis. Den.

Přestupní kosmická stanice nad imperiální vězeňskou planetou Gravora. Obrovský otevřený prostor s mnoha nástupišti, který trochu připomíná chrám – mramorová podlaha, zdobené sloupy, klenutý strop s náboženskými freskami. Každé nástupiště má žlab, v němž staví velké kosmické transportéry. Holografické obrazovky na některých sloupech zobrazují názvy nástupišť a jízdní řády. Stanici osvětlují lampy. Od nástupišť vedou chodby do kruhových hangárů, kde přistávají raketoplány a kosmické lodě.

V jednom takovém hangáru se s pískotem otevřou masivní dveře kosmické lodě. V rohu záběru se na chvíli objeví nápis: „Orbitalis nad imperiální vězeňskou planetou Gravora. Před dvěma měsíci.“ DARRO stojící ve dveřích chvíli mžourá do páry, jež putuje chodbou, a poté sestoupí po můstku na zem. Doprovázejí ho dva legionáři (celotělové černé zbroje s pláty přitavenými k tělu, bezprůzorové přilby s planoucím vertikálním otvorem připomínajícím sloup ohně, ionové pušky se smyčkovým efektem), zbývajících šest už čeká pod můstkem spolu s PREFEKTEM.

DARRO

(*zamračí se na namířené pušky legionářů*)

Jsem doktor, ne nájemnej vrah.

PREFEKT

(*strojovým hlasem*)

Rozkazy z vrchu.

DARRO natáhne ruce a legionáři mu nasadí pouta. Společně prochází chodbou směrem k nástupišti – vpředu PREFEKT s dvojící legionářů, poté DARRO s další dvojicí, za nimi zbývající čtveřice. Od nástupišť se nese ponurá melodie varhan a liturgický chorál.

Vejdou do otevřeného prostoru plného cestujících civilistů v imperiálních oděvech (muži v těžkých tmavých kabátcích, ženy v černých šatech, kovové emblémy rudého trojzubce na

prsou, kožená příruční zavazadla). U nejbližšího nástupiště zrovna zabrzdí transportér a vysune můstky, po kterých ihned nastupují lidé.

DARRO

(*pokukuje po civilistech*)

Nevypadá to, že bysme je znervózňovali.

PREFEKT

(*strojovým hlasem*)

Nejste první ani poslední trestanec, kterého tudy přepravujeme.

Z kapsy kabátu vytáhne kovový tablet a něco na něm kontroluje.

PREFEKT

(*strojovým hlasem*)

Poletíme za patnáct minut.

PAOLINA

(*M. O.*)

Doktore Valdricu!

DARRO

(*usměje se na prefekta*)

Možná jsme přece jenom někoho zaujali.

PAOLINA k nim spěchá s brašnou v podpaží. Legionáři jí zastoupí cestu a ona si nervózně prohledává kapsy.

PREFEKT

(*zvýšeným, ale stále strojovým hlasem*)

Co má tohle znamenat?

PAOLINA

(*uctivě skloní hlavu*)

Z Jeho vůle jsme.

LEGIONÁŘI

(*jako jeden muž*)

Z Jeho vůle jsme.

DARRO

(*polohlasně k sobě samému, s ironickým úsměvem na tváři*)

Z jeho vůle jsme.

PAOLINA

(*drmolí*)

Jmenuji se… Paolina Merentis. Jsem legátka a… Tady!

Vytáhne z kapsy kovovou destičku se symboly vyrytými přes znak rudého trojzubce. Ukazuje ji PREFEKTOVI.

PAOLINA

(*obrátí se k DARROVI; už vážným hlasem*)

Doktore Valdricu, imperiální prokurátor přednesl soudu žalobu o třiceti devíti bodech. Jsem vaše legátka.

PAOLINA nabídne DARROVI pravici, legionáři se na PREFEKTŮV pokyn rozestoupí a DARRO ruku přijme.

DARRO

(*se zájmem si PAOLINU prohlíží*)

Nevěděl jsem, že mám v Impériu přátele.

PAOLINA

(*s poslední větou se obrátí na PREFEKTA*)

Každý má právo na obhájce. Vám mě přidělil soud. Pokud dovolíte, potřebovala bych si s doktorem Valdricem pohovořit v soukromí a…

DARRO

(*trochu podezíravě*)

Soud vám mě přidělil?

PAOLINA

Ano, jistě.

DARRO

Kde jste studovala?

PAOLINA

Na Beontské legátské akademii, ale…

DARRO

Kdy jste dokončila studia?

PAOLINA

To se vám právě snažím říct, doktore…

DARRO

Kdy jste skládala závěrečný zkoušky?

PAOLINA

Příští rok.

DARRO

(*šokovaně*)

Příští rok?!

PAOLINA

(*rozpačitě sklopí oči*)

Jsem v předposledním ročníku legátských nauk. Závěrečné zkoušky budu skládat příští rok.

DARRO

Takže ještě nejste legátka? Jak mě můžete zastupovat?

PAOLINA

Poslední dva roky legátských nauk jsou převážně praktické. Podle zákona můžeme být účastni druhořadých soudních řízení a…

DARRO

(*rozhořčeně*)

Druhořadejch soudních…?! Vždyť tady se rozhoduje o mým životě! Jak jenom můžete…

Poodejde stranou, opře se lokty o stehna a zhluboka dýchá.

PAOLINA

(*přijde k němu*)

Myslíte si, že jsem příliš mladá a nezkušená.

DARRO

Neberte si to nějak osobně.

PAOLINA vyndá z brašny malý kovový tablet a zapne ho.

PREFEKT

(*varovným, ale stále strojovým hlasem*)

Zakazuji vám vězni cokoliv předávat.

DARRO

(*vzhlédne k dokumentu, který mu PAOLINA ukazuje na tabletu*)

Co to je?

PAOLINA

Mé studijní výsledky.

DARRO

(*uznale pokývá hlavou*)

Plnej počet bodů ve všech disciplínách.

PAOLINA

(*přepíná mezi dokumenty*)

Nejsem běžný student, doktore, mé výsledky jsou nejlepší z celé akademie. Mám za sebou osm soudních řízení, všechny vyhrané.

DARRO

Věděla jste, že o vás budu pochybovat.

PAOLINA

Rozumím vašim obavám. Na vašem místě bych si také přála, aby mě obhajoval někdo zkušenější, ale k vaší smůle vám soud přidělil mě. Můžete samozřejmě požádat o jiného legáta, ale oba moc dobře víme, jak by to dopadlo.

DARRO

(*úkosem pohlíží na PREFEKTA; šeptem*)

Opatrně, děvče. Podobný prohlášení by vás mohly rychle dostat na moje místo.

PAOLINA

Paragraf třicet jedna odstavec pět Dekretu o podvracení imperiální jurisdikce. Jsem si toho vědoma, doktore.

Z koridoru se vyřítí transportér a zabrzdí na nástupišti. Civilisté vybíhají po vysunutých můstcích.

PAOLINA

(*přikročí ještě blíž k DARROVI; tiše*)

Žádám vás jen o to, abyste mi dal šanci. Prokurátor byl v sepisování obvinění neúprosný, ale pokud si budeme věřit…

PREFEKT

(*strojovým hlasem*)

Nastupovat. Popožeňte pana doktora.

Dva legionáři popadnou DARRA za paže a vedou ho do transportéru, kam před nimi nastoupí PREFEKT se zbytkem legionářů (ti hned zalidněný transportér prohledávají).

DARRO

(*hlavou otočený k PAOLINĚ*)

Děkuju za nabídku, ale tenhle spor už je dávno rozhodnutej. Nemá cenu bránit se nevyhnutelnýmu.

PAOLINA

(*vyběhne za DARREM, který už je uvnitř transportéru, a na můstku nakrátko ztratí rovnováhu; stojí před otevřenými dveřmi*)

Tak snadno se vzdáváte? Víte, z čeho všeho vás obvinili? Mohou vás popravit!

DARRO

(*polohlasně k sobě samému*)

A udělaj všechno pro to, aby uspěli.

PREFEKT

(*strojovým hlasem*)

Slečno Paolino, musím vás požádat, abyste nezdržovala eskort vězně. Jako legátka si s ním můžete promluvit později v jeho cele.

PAOLINA

(*první větu chladně, poté už k DARROVI*)

Pro vás je to slečna Merentis, prefekte. Přijdu za vámi hned, jak to bude možné, doktore. Zkuste si do té doby vzpomenout na vše, co by vám mohlo u soudu ulehčit.

DARRO

(za*kroutí hlavou*)

Šetřete síly, slečno Merentis. Nezpochybňuju vaše schopnosti, ale o mojí vině nebude rozhodovat soud.

Dveře transportéru se zavřou. DARRO s PAOLINOU na sebe dlouze hledí skrze okénko.

Obraz 19. INT. Felyřin stan. Noc.

NÁRIA leží obrácená k LUCIENOVI zády a chrápe.

LUCIEN otevře oči a pomalu vstane. Tiše si vezme kabát a z brašny s nápisem „F.“ vyraženým do železného štítku vytáhne náhradní čelovou svítilnu. Rozepne stan. NÁRIA za ním hlasitě zachrápe a přetočí se na druhý bok. LUCIEN strne. Chvíli se zadrženým dechem vyčkává, a když už se NÁRIA ani nepohne, vyleze ze stanu.

Obraz 20. EXT. Stanová osada. Noc.

LUCIEN se před stanem zachvěje zimou. Nasadí si kabát a zapne ho až k bradě. Jde k nedalekému lesu, cestou zápasí s popruhy čelové svítilny.

Na lesní pěšině se zastaví a nejistě se otočí k zářící boudě v dáli. Chvíli na ni touţebně hledí, ale pak se s odhodlaným výrazem otočí, zapne svítilnu a vejde do lesa.

Obraz 21. INT. Výčep ve stanové osadě. Noc.

Začouzený výčep Sutiny v přízemí obří dřevěné boudy. Vedle dveří jsou dvě vitrážová okna, naproti nim, na protější straně výčepu, se rozkládá bar. Nad ním visí tmavomodrý prapor se zlatým orlem a za ním jsou na policích vyskládané ocelové korbely, cínové poháry, mosazné láhve a potravinové tinnery (jednolité konzervy bez etikety, jen s kódy vyraženými do kovu). Nalevo od polic se zvedají dřevěné schody. Před barem je rozestavěných několik barových stoliček, místnost zaplňují kruhové stoly s židlemi. Osvětlení je tlumené, v rohu výčepu problikává velká holografická obrazovka s nepříliš kvalitním obrazem.

U stolů popíjí patnáct mužů (mezi nimi i OPILEC), sledují přenos gladiátorských her a s jásotem pozvedávají korbely piva pokaždé, když na holografické obrazovce vycákne krev. VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY stojí za barem.

FELYRA vstoupí do výčepu, nevraživě si prohlédne osazenstvo a jde rovnou k baru.

FELYRA

Dvojitej tharok.

VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY

(*obrátí se k policím s láhvemi a korbely*)

Hned to bude.

FELYRA se opře zády o barovou stoličku a také sleduje gladiátorské zápasy.

VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY

(*položí na bar robustní cínový pohár s tmavým alkoholem*)

Tady. Dělá to…

FELYRA

(*vyndá z kapsy tři čtvercové mince a položí je na bar*)

Rovnou připrav druhej.

VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY shrábne mince do dlaně a znovu se obrátí k policím. Holografická obrazovka se intenzivně rozbliká a zhasne. Muži hlasitě protestují. Obraz se vzápětí vrátí, tentokrát je na něm unaveně vyhlížející HLASATEL. Za ním se promítají záběry tungiónských vojáků, kteří spěchají hlavním městem, a brzy vyplní celý obraz.

HLASATEL

(*M. O.*)

Mimořádné noční hlášení. Další ozbrojené střety v hlavním městě si vyžádaly přes dvacet tisíc mrtvých. Armáda stále zasahuje poblíž paláce Sanctarova direktoria.

Na pozadí HLASATELOVÝCH slov slyšíme střelbu ionových pušek. Z železného balkonu kdosi hodí na ulici modře zářící granát (z dotyčného vidíme jen ruku), jenž exploduje mezi vojáky. Utržené končetiny létají na všechny strany, výkřiky se vytrácejí v syčení plazmy.

HLASATEL

(*M. O.*)

K útokům se opět přihlásila radikální Svoboda pro Tungión. Zákaz vycházení vyhlásila i města Nareth, Churid a Drakton.

Záběr na FELYŘINU vážnou, zamyšlenou tvář.

HLASATEL

(*vrátí se na obrazovku*)

Tungión je na pokraji občanské války.

Obraz 22. EXT. Lesní pěšina. Noc.

LUCIEN se zapnutou čelovou svítilnou spěchá po pěšině, ruce má v kapsách kabátu zapnutého až po bradu, trochu se chvěje a očima bázlivě těká kolem sebe.

LUCIEN

(*rychle a polohlasně přeříkává*)

Cesta k velikosti vždy vyžaduje skok, před kterým ostatní se strachem v očích ucouvnou.

Cesta k velikosti vždy vyžaduje…

Z koruny stromu vzlétne pták (pouze to slyšíme) a LUCIEN sebou trhne leknutím.

LUCIEN

(*polohlasně*)

Pták. Je to jen pták.

Pokračuje v rychlé chůzi. Kužel světla brzy dopadá na kožené desky v dálce.

LUCIEN

(*potěšeně*)

Mám tě!

Rozběhne se k deskám, zdvihne je ze země a kontroluje výkresy uvnitř. Jako poslední si se zalíbením prohlíží ten navrchu – starší, vyšší a statnější verzi sebe samého, která nebojácně míří puškou do otevřeného chřtánu nestvůry. Zavře desky, přitiskne si je k hrudi a obrací se k odchodu. Zarazí se. Hledí na dvojici propletených stromů, u nichž ve 13. obrazu spatřil nestvůru. Váhá. Nejistým krokem se k nim vydá a protáhne se mezi nimi. Čelová svítilna křižuje opuštěný les. LUCIEN si hlasitě oddechne. Opře se dlaní o strom a chystá se

protáhnout nazpět, ale znovu se zarazí. Do kůry stromu proniká čtveřice hlubokých rýh jako od pařátů velkého predátora. LUCIENOVI se zrychlí dech.

Obraz 23. INT. Výčep ve stanové osadě. Noc.

Patnáct mužů (mezi nimi i OPILEC), VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY a FELYRA sledují na holografické obrazovce ozbrojené střety mezi tungiónskými vojáky a teroristy ze Svobody pro Tungión.

V tichu se mísí šepot mužských hlasů.

PRVNÍ MUŽSKÝ HLAS

(*šeptem*)

Občanská válka…

DRUHÝ MUŽSKÝ HLAS

(*šeptem*)

Dvacet tisíc mrtvých…

TŘETÍ MUŽSKÝ HLAS

(*šeptem*)

Občanská válka…

ČTVRTÝ MUŽSKÝ HLAS

(*šeptem*)

Tak už to začalo…

OPILEC

(*bouchne do stolu a poleje si nátělník trochou piva*)

Lháři! Prodejný kurvy, celá Hlásná služba! Snažej se kancléře Sanctara očernit, protože bez něj si tady Impérium ani neškrtne!

Šepot utichne, všichni na OPILCE mlčky hledí.

FELYRA

(*zlostně*)

Mlč, než tě umlčím já.

OPILEC

Cos řikala?!

FELYRA

Říkala jsem, ať mlčíš.

OPILEC vyskočí ze židle a rozežene se na FELYRU.

FELYRA

(*z pouzdra u pasu vytáhne energoprojektilovou pistoli a přitlačí ji OPILCI do podbřišku; výhružně*)

Opovaž se mě dotknout. Ještě pohyb a vzduchem budou lítat střeva.

OPILEC šilhá po cínovém poháru na baru. FELYRA přepne pistoli na paralýzu a ukazováček zvyšuje tlak na spoušť (zpomalený detailní záběr). Ozve se LUCIENŮV vzdálený výkřik. OPILEC s FELYROU pohlédnou vitrážovým oknem ven (výhled není díky tzv. průsvitníkům ani trochu rozmazaný). Všichni na okamžik ustrnou a vzápětí se ženou ven.

Obraz 24. EXT. Před výčepem ve stanové osadě. Noc.

Z některých stanů vylézají rozespalí lidé.

Z výčepu vyběhne čtrnáct mužů, VÝČEPNÍ ZE STANOVÉ OSADY, OPILEC a FELYRA.

PRVNÍ MUŽSKÝ HLAS

Šlo to z lesa!

DRUHÝ MUŽSKÝ HLAS

Nemohlo to bejt daleko.

TŘETÍ MUŽSKÝ HLAS

Tady z tý strany to nebylo.

ČTVRTÝ MUŽSKÝ HLAS

Já jsem to slyšel přesně. Za mnou!

Někteří lidé zapnou svítilny a běží k lesu.

NÁRIA

(*M. O.*)

Mami!

FELYRA

(*překvapeně*)

Nário?

Mezi stany se objeví uřícená a vyděšená NÁRIA.

FELYRA

Proč jsi…

NÁRIA se zastaví a chvíli na sebe s FELYROU hledí.

FELYRA

(*do tváře se jí promítne uvědomění*)

Kde je Lucien?

Obraz 25. EXT. Nedaleko lesní pěšiny. Noc.

LUCIEN se zapnutou čelovou svítilnou spěchá lesem, k hrudi si tiskne kožené desky. Zastaví se u stromu, do jehož kmene proniká čtveřice hlubokých rýh. Chvíli je zkoumá. Rozhlédne se a spěchá k dalšímu stromu s podobnými rýhami. Jakmile k němu dorazí, veškeré zvuky (včetně ševelení listů) zničehonic utichnou. LUCIEN se chvěje, z úst mu při výdechu vyjde sotva viditelný obláček páry. Chlupy na hřbetech rukou se mu ježí. Jednou rukou se dotkne zhojené jizvičky na bradě. Nedaleko slyšíme vlhké mlaskání a srkání, jako když predátor hltá kořist. LUCIEN sníží intenzitu čelové svítilny tak, že už září jen velmi slabě, a opatrně vyhlédne zpoza stromu.

Několik metrů od něj se nad rozpáraným mužským tělem sklání vychrtlá humanoidní postava s dlouhými končetinami a šedou popraskanou kůží. Z mrtvoly pořádně vidíme jen krk zkroucený do ohavného úhlu, bledou tvář, nehybné oči a pootevřená ústa, z nichž vytékají pramínky krve. Nestvůra hltá vnitřnosti. LUCIEN se nekontrolovatelně třese a s vytřeštěnýma očima pomalu couvá. Pod nohama mu zapraská větvička. Kožené desky mu vyklouznou z rukou. Nestvůra bleskurychle otočí hlavu a my na okamžik vidíme tvář bez jediné dutiny, na níž čerstvá krev vykresluje široký (jinak neviděný) chřtán. Čelová svítilna zhasne.

Poslední záběr: les z ptačí perspektivy (LUCIENA s nestvůrou zakrývají koruny stromů). Ozve se LUCIENŮV výkřik a z větví prchají hejna ptáků.

Příloha č. 1

Využití technických prostředků při zpracování závěrečné práce (AI)

Použití	Popis	Nástroj
Rešerše – vyhledávání zdrojů	Vyhledávání zdrojů	Google Gemini
Zpracování zdrojů	Vyhledávání v PDF zdrojích	Google Gemini
Práce s textem	Identifikace nejasných pasáží, překlepů a gramatických chyb, pomoc s cizojazyčnými překlady	Google Gemini
Práce s daty		
Vizuální výstupy		
Jiné		

Popis využití

Umělou inteligenci Google Gemini jsem použil k vyhledání některých internetových článků, jež mi posloužily jako zdroje v pasáži, kde představuji román *Duna* (1965) a jeho dvoudílnou filmovou adaptaci (2021 a 2024) spolu s jejich autorskými osobnostmi. Dále jsem ji použil k vyhledání některých relevantních (vzhledem k tématu a osnově bakalářské práce) kapitol a pasáží z odborných zdrojů ve formátu PDF a k částečné pomoci s cizojazyčnými překlady (v případech, kdy jsem potřeboval citovat z anglického zdroje, a při psaní anglického abstraktu). Nakonec jsem od AI v průběhu psaní čerpal zpětnou vazbu – nechával ji identifikovat překlepy, gramatické chyby či pasáže, jež by bylo vhodné např. rozvést/upřesnit (k umělé inteligenci jsem v tomto ohledu přistupoval s rezervou a finálně se vždy řídil vlastním uvážením a zpětnou vazbou od vedoucího a od konzultanta mé bakalářské práce).